
WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LE TOME DE LA RÉDEMPTION
Bibliothèque
INTERDITE

FAITES MONTRE D'HUMILITÉ DEVANT LA PUISSANCE DES DIEUX !

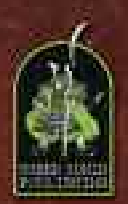
C'est un monde cruel d'aventures sinistres et périlleuses, où les infâmes hommes-rats complotent et conspirent, où la marée des hordes du Chaos se déverse des confins du Nord. Sans que vous le sachiez, votre voisin pourrait bien être un vil mutant et les répurgateurs rôdent aux quatre coins de la contrée, brûlant et exécutant tous ceux qu'ils soupçonnent de faire commerce avec les Sombres Pouvoirs. Face à ces horreurs et à ces souffrances, les mortels n'ont d'autre recours que les dieux. Pourtant, malgré leur grande puissance, ces démiurges ne sont pas de saints patrons protecteurs des mortels. Au lieu de cela, ce sont plutôt des forces de la nature aux inexplicables desseins, souvent aussi dangereuses que les puissances dont les mortels les implorent de les protéger. Les dieux doivent être amadoués, apaisés et vénérés si l'on veut attirer leurs redoutables faveurs. *Le Tome de la Rédemption* étudie tous les aspects de la religion dans l'Empire et examine le rôle de la foi et sa fonction au sein des circonvolutions complexes de la société impériale. Au fil des pages de cet important volume, vous trouverez :

- Une histoire complète de la religion dans l'Empire, emplie de révélations fascinantes qui vous permettront de créer d'innombrables aventures.
- Des articles détaillés décrivant tous les dieux, expliquant leur nature profonde, les restrictions qu'ils imposent, l'organisation de leur clergé et bien d'autres choses encore.
- Un panorama des diverses expressions de la foi dans le Vieux Monde, couvrant tous les sujets depuis les croyances populaires jusqu'aux convictions des fanatiques et idolâtres de tout poil portés vers les cultes les plus extrémistes.
- Des informations sur beaucoup d'autres dieux, de Khaine à Händrich, en passant par les dieux des orques et les divinités démentes des nains du Chaos.
- La description des différents festivals et des jours saints dans le Vieux Monde, accompagnée d'un calendrier impérial complet.
- Un aperçu de la vie quotidienne des différents clergés du Vieux Monde, leur formation, leur hiérarchie, ainsi que de nombreuses informations sur leurs suivants laïques, les guerriers templiers et les personnages qui leur sont proches.
- De nouveaux sorts de magie commune et mineure, tels que *détermination renforcée* et *vœu*.
- Une liste de sorts complémentaires pour les prêtres des neuf divinités majeures, de même que des listes de sorts liées à plusieurs divinités mineures parmi lesquelles Gunndred et Händrich.
- De nouveaux rituels, reliques et artefacts, tels que la boîte de l'indigent et l'amulette de jade.
- De nouvelles carrières, dont le Croisé et le Gardien du temple.
- Et tant d'autres choses encore !

Le Tome de la Rédemption est un guide de référence précieux, à la fois pour les joueurs et les meneurs de jeu ; les joueurs pourront s'y procurer des outils très utiles et toutes sortes d'informations pour leurs personnages portés sur la religion, tandis que les MJ y trouveront des quantités d'idées à partir desquelles élaborer des aventures de leur cru. Grâce au savoir contenu dans ce volume, vous serez capable de faire face sans faiblir aux hordes du Chaos, le cœur empli de bravoure et de puissance par la grâce des dieux !

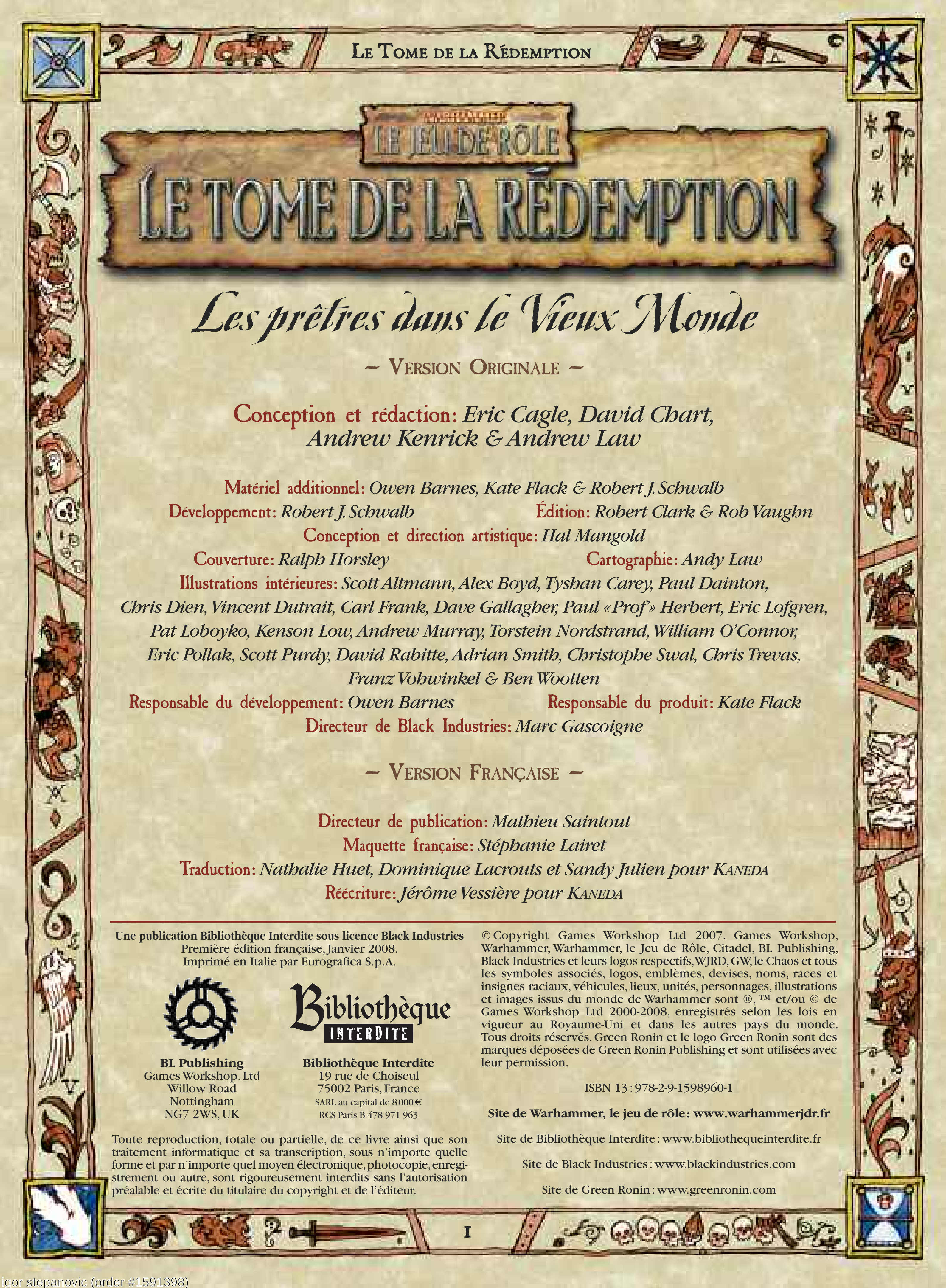
Le Tome de la Rédemption est un supplément pour Warhammer, le jeu de rôle.

Warhammer sur le web : www.warhammerjdr.fr ; en anglais : www.blackindustries.com



Black Industries
BL PUBLISHING
Bibliothèque INTERDITE





Les prêtres dans le Vieux Monde

~ Version Originale ~

Conception et rédaction: *Eric Cagle, David Chart, Andrew Kenrick & Andrew Law*

Matériel additionnel: *Owen Barnes, Kate Flack & Robert J. Schwalb*
Développement: *Robert J. Schwalb* **Édition:** *Robert Clark & Rob Vaughn*
Conception et direction artistique: *Hal Mangold*
Couverture: *Ralph Horsley* **Cartographie:** *Andy Law*
Illustrations intérieures: *Scott Altmann, Alex Boyd, Tyshan Carey, Paul Dainton, Chris Dien, Vincent Dutrait, Carl Frank, Dave Gallagher, Paul « Prof » Herbert, Eric Lofgren, Pat Loboyko, Kenson Low, Andrew Murray, Torstein Nordstrand, William O'Connor, Eric Pollak, Scott Purdy, David Rabitte, Adrian Smith, Christophe Swal, Chris Trevas, Franz Vohwinkel & Ben Wootten*
Responsable du développement: *Owen Barnes* **Responsable du produit:** *Kate Flack*
Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Maquette française: *Stéphanie Lairet*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts et Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Janvier 2008.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598960-1

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

~ Table des matières ~

« Avec les dieux, tout est possible. »

Assis à mon bureau, dans le calme de la nuit, j'ai le cœur lourd car, voyez-vous, mon très cher ami et collègue Hrodbert est mort. Je frémis en repensant aux circonstances de ce qui était, à l'évidence, un meurtre ; au fond de moi-même, je suis persuadé qu'il était innocent des crimes qui lui ont été reprochés à titre posthume. C'était un érudit, tout comme moi, et parfois ceux qui ont embrassé notre profession se voient contraints de marcher dans les ombres de la corruption pour atteindre la vérité. Lorsque cela se produit, nous devons rester fermes dans nos convictions et nous reposer sur l'auguste pouvoir des dieux pour qu'ils nous protègent des écœurantes tentations des Puissances de la Ruine Les accusations portées contre lui rejaillissent sur toute notre corporation et jettent le doute sur nous tous, quels que puissent être la valeur de nos accomplissements ou les services que nous avons pu rendre à l'Empire et à Sigmar. À cette heure, je me demande combien de temps il faudra aux répurgateurs pour venir frapper à ma porte, pleins de suspicion et de ferveur moralisatrice. Pourtant, je ne dois pas perdre courage car Sigmar est mon guide.

Est-il possible que mon confrère ait failli ? Peut-il avoir trébuché dans son étude malavisée des Sombres Pouvoirs ? À d'innombrables reprises, nous lui avons conseillé la prudence, nous l'avons adjuré d'abandonner son entreprise déraisonnable et de tourner son esprit affûté vers la rédemption et le bras secourable du plus grand des dieux de l'Empire. Mais Hrodbert a ignoré nos conseils, se plongeant plus profondément encore dans les noirs marécages de la folie, fouillant dans les tréfonds de l'hérésie afin d'explorer les contrées où les dieux des ténèbres règnent sans partage. Je ne saurais dire s'il a pu terminer l'œuvre de sa vie car il est mort ; sa demeure et ses possessions ont été saisies et brûlées par ceux qui luttent contre le Chaos.

J'ai peine à concevoir une tentation capable de détourner un homme de nos glorieuses divinités, elles qui récompensent notre dévotion par leur divine protection. Ceux qui apaisent les dieux et leur témoignent le respect qui leur est dû peuvent en obtenir d'immenses faveurs ; ils sont protégés des pires flétrissures et des tentations corruptrices des plus ignobles démons. Mon cœur s'emplit de douleur au souvenir de mon ami défunt, de sa fin tragique et si soudaine et aussi à la pensée de tout ce que nous avons perdu à cause de sa disparition. Cependant, je ne discuterai pas le pourquoi et le comment de son trépas car ceux qui ont commerce avec les ténèbres finissent toujours par sombrer en se vautrant dans le désespoir, les ambitions, la rage et les perversités crapuleuses qu'elles véhiculent.

D'une certaine manière, je me sens obligé, appelé par une sainte incitation à expier les crimes de mon ami. Peut-être devrais-je dresser le catalogue des desseins des seuls dieux justes et véritables de l'Empire et des causes de leur présence, en rappelant leurs glorieuses œuvres afin d'atténuer, autant qu'il est possible, les blasphèmes de mon ami disparu. En vérité, ce serait une œuvre à la gloire de nos dieux et elle permettrait sans doute de raviver la foi des bonnes gens qui les servent et les vénèrent, ce qui assurerait ainsi la pérennité du patrimoine que nous a légué le grand Sigmar.

Si je devais me lancer dans la rédaction d'un tel ouvrage, par où faudrait-il commencer ? Au commencement, je suppose. Ma bibliothèque regorge de manuscrits poussiéreux et d'antiques grimoires qui prétendent révéler les véritables origines de nos dieux. Bien que leur contenu soit fascinant, les versions contradictoires abondent, même parmi celles qui évoquent Sigmar. Toutes ces légendes sont absolument truffées de demi vérités et d'affabulations. Parvenir à extirper une vérité de ces écrits sera une besogne fort difficile. Que choisir ? Je dois me laisser guider par Sigmar et accepter les décrets de la divine volonté.

À l'évidence, une fois que j'aurais retracé l'histoire des neuf principaux dieux de l'Empire, celle de leurs cultes doit logiquement suivre. Nous possédons une abondance d'archives relatives à ces institutions, mais ces archives tendent à se contredire, elles aussi, suivant l'époque où elles ont été écrites. Hélas, il faut bien admettre que la lunette de l'histoire semble terriblement embuée de mensonges et de confusion.

À l'évidence, aucun ouvrage consacré aux grandes divinités ne saurait prétendre à l'exhaustivité s'il n'aborde les croyances populaires des peuples de notre nation. Les paysans ont des notions parfois tellement curieuses lorsqu'il s'agit des dieux ; en outre, la plupart vénèrent également toute une kyrielle d'esprits, d'ancêtres et de divinités mineures. Leur ignorance est le terreau sur lequel pousse le fanatisme. Tout en reconnaissant la valeur de leur dévotion, je suis inquiet à l'idée qu'un esprit étranger, quelque infâme créature émanant des ténèbres, puisse s'emparer de leurs âmes en lieu et place du dieu devant lequel ils se prosternent. Je pense qu'il faudra mentionner ces divinités mineures, en plus de la description des rituels parfois imprudents de leurs adeptes. Cependant, je devrai user de circonspection en abordant ce sujet, de peur d'attirer sur moi les foudres de ceux qui nous gardent contre ce genre de puissances.

Les manifestations de la piété sont un autre sujet digne d'étude. Notre calendrier fourmille de fêtes saintes et de jours sacrés destinés à honorer le panthéon. Les sceptiques estiment qu'il s'agit uniquement de bonnes excuses pour se soustraire à un honnête labeur, mais ceux qui ont participé à ces grands festivals savent que les dieux sont satisfaits d'être ainsi honorés.

Le sujet d'étude le plus louable est sans nul doute celui des serviteurs des dieux. Hélas, tant de braves gens de l'Empire ont une fausse image de notre fonction et du rôle que nous tenons. Ils ne comprennent pas bien ce que nous faisons et ce qui nous pousse à consacrer notre existence aux divinités. Bien que je puisse seulement prétendre être un spécialiste de Sigmar et de son culte, j'ai de nombreux collègues d'autres cultes qui, j'en suis sûr, seront tout disposés à me consacrer une partie de leur temps afin de m'aider dans mon œuvre. En éclairant notre relation avec les dieux, peut-être pourrons-nous faire entrer un peu de lumière dans nos vies.

Faut-il y voir une chimère insensée ? Après tout, ceux qui savent lire ne sont pas nombreux dans nos belles provinces. Je m'interroge sur le sentiment qui me pousse à écrire une telle œuvre. Suis-je animé d'une impulsion divine, mené vers un chemin illuminé par la gloire de nos dieux ou motivé par un instinct plus méprisable ? Je n'ai aucun besoin de renommée, de richesse ou de gloire, ces artifices vulgaires du monde d'ici-bas qui ne servent qu'à masquer de bien plus sinistres aspirations. Non, cette impulsion est certainement d'inspiration céleste. Je dois m'en convaincre et écouter les décrets divins, car ils me viennent de mon seigneur. Je ne dois pas me laisser souiller par de vulgaires ambitions et je dois rester pur de cœur et d'intention, de crainte de pervertir mes écrits.

Venons-en à l'histoire, donc. Où ai-je bien pu ranger cette lettre adressée à l'Empereur ? Ah ! la voilà…





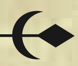
UNE BRÈVE HISTOIRE DES CULTES DE L'EMPIRE

Où nous présentons une histoire condensée des cultes de l'Empire, telle qu'elle nous est rapportée par le vénérable Hieronymous de Nuln.

« Je n'ai jamais connu de nation soi-disant civilisée où la religion et la superstition contrôlent aussi directement presque tous les modes de pensée. L'Empire est tout autant gouverné par les représentants de ses dieux que par sa noblesse ; voilà qui fait de la vérité une denrée fort dangereuse à détenir. »

— Attribué au grand maître du savoir Teclis d'Ulthuan

Chapitre I



DÉDIÉ À SA MAJESTÉ IMPÉRIALE, LE PRINCE DU REIKLAND, MAÎTRE DE NOTRE GLORIEUX EMPIRE, SOUVERAIN DES HAUTEURS ET DES PROFONDEURS, KARL FRANZ IER D'ALTDORF.

Me voici à nouveau sous vos ordres, mettant tout mon art à la rédaction d'un manuscrit destiné à votre esprit pénétrant. Vous me donnez mission de dresser une étude comparée des œuvres de tous les grands philosophes, historiens et théologiens, ainsi que d'étudier les vestiges des œuvres des dieux eux-mêmes, afin d'élaborer une grande histoire des cultes de l'Empire.

Ainsi, avec Verena pour témoin, je vais retracer en toute honnêteté la genèse des institutions religieuses de notre terre bénite. Je commencerai par examiner la préhistoire de l'Empire, pour vous guider ensuite le long des corridors du temps, jusqu'à ce que nous soyons revenus à cette nuit où ma plume se pose sur mon parchemin, sous la clarté des visages jumeaux de Morrslieb et Mannslieb. Au fil de cette dissertation, j'illustrerai le contexte historique au moyen de textes issus de différents essais ou articles et même des commentaires de certains individus, ceci afin de mieux appréhender notre complexe sujet car, au cours de mes études, il m'est apparu évident qu'en matière de croyances, de nombreuses vérités peuvent se compléter et se contredire.

Bien que nos saints cultes soient aujourd'hui les indéfectibles défenseurs des institutions de notre Empire, bien que tous prêchent des mythes de la création très similaires, cela n'a pas toujours été ; il fut un temps, dans un lointain passé, où les cultes n'existaient pas, pas plus que leurs doctrines.

« Et ce fut le commencement :
Rhya la belle se leva ; Taal le puissant se leva ;
Dans sa robe de fleurs, brûlante de vie. Coiffé de sa large ramure, ferme et résolu.
C'est alors qu'ils créèrent ensemble toutes les choses de la nature. »

— Le Livre des verts feuillages



Les premiers temps



Le peu que nous savons des premières populations humaines qui devaient donner naissance à notre glorieux Empire provient essentiellement de deux origines. Tout d'abord des nains érudits, la race aînée avec laquelle nous partageons notre plus longue alliance, car leurs archives, pertinentes et détaillées, remontent à notre préhistoire. Ensuite des tribus humaines primitives elles-mêmes, car il nous reste encore quelques traces de leur passage en ce monde : d'antiques sculptures, des peintures rupestres et des tertres funéraires.

Les elfes ont indubitablement accumulé une quantité de documents de grande valeur concernant cette époque, mais il nous a été impossible de nous procurer la moindre information auprès de cette race aînée. Toutefois, comme ils n'ont aucune considération pour nos usages et nos rites religieux (on sait qu'ils considèrent nos cultes, comme beaucoup de nos grandes œuvres, avec un mépris à peine déguisé), je ne pense pas qu'il s'agisse là d'une grande perte.

Les chroniques des nains

Malheureusement, les archives naines qui subsistent aujourd'hui contiennent peu de références aux toutes premières tribus humaines qui vivaient dans le bassin du Reik. On peut supposer qu'il y en avait plus autrefois, mais de nos jours la plupart des citadelles naines ont été détruites et celles qui existent encore ont souffert toutes sortes de catastrophes naturelles et d'attaques au cours des siècles, lesquelles se sont soldées par d'énormes pertes. Cependant, les nains ont réussi à préserver des ravages du temps une partie de ces témoignages primitifs et c'est ainsi que nous avons pu retrouver quelques souvenirs de nos ancêtres.

Les Chroniques du Haut Roi Nurn Brisepavois de Karaz-a-Karak*, datées selon le calendrier nain de 1347 KA (vers –1492 CI), peuvent se prévaloir d'être le premier document historique connu à mentionner l'existence d'une tribu humaine vivant dans les forêts de ce qui devait devenir l'Empire. Je n'ai pu accéder à ces antiques grimoires reliés d'or, de sorte que je ne saurais prétendre les citer avec une entière exactitude, mais on m'a tout de même remis une copie abrégée des paragraphes pertinents lorsque j'ai produit mon Sceau Impérial de Réquisition. Ces fascinantes chroniques m'ont révélé que les royaumes nains de cette époque étaient en butte à de nombreuses attaques. Des séismes très violents avaient secoué les montagnes, ouvrant de grandes crevasses d'où avaient surgi les peaux-vertes ; cet événement devait marquer le début de ce que nous connaissons à présent sous le nom de guerres Gobelines. Karak Ungor et Karak Varn étaient déjà tombées et de nombreuses citadelles devaient subir le même sort par la suite.*

> *«…la Terre humide, Mère de toute vie [deux symboles obscurs] dryades, naïades, nymphes [une suite de symboles inconnus] dieux [deux lignes noircies] dévastation [fissure dans la pierre] venus d'au-delà des [la moitié d'une ligne effacée] vaisseaux d'argent [sept symboles inconnus] les eaux profondes, fertiles et [trois lignes effacées] La vénérer [deux symboles inconnus] prendre soin de Sa terre et [une ligne effacée] nous sommes Ses enfants, nous sommes les Belthani…»*
>
> — Extrait traduit des bas-reliefs de Talastein, à présent conservés à l'Académie Royale du Talabecland, suivant la transcription de Teclis d'Ulthuan

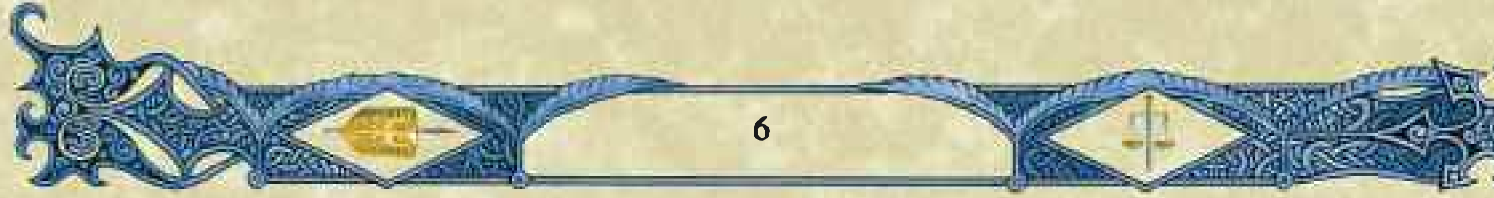
C'est sur la toile de fond de ces affrontements terribles que se déroula l'une des premières rencontres connues entre l'homme et les nains. Alors qu'il pourchassait les peaux-vertes dans les basses terres des Montagnes du Bord du Monde, le haut roi Brisepavois rencontra une tribu d'humains. Pour autant que ses éclaireurs aient pu le voir, ces gens vivaient clairement de cueillette et de ce qu'ils pouvaient piller, bien qu'ils utilisassent des outils primitifs, vraisemblablement pour chasser et peut-être (même si cela est peu probable) pour cultiver la terre.

À l'approche du haut roi et de sa suite, les humains s'enfuirent aussitôt devant ces nains très bien armés. Ils manifestèrent une frayeur si profonde devant ces étrangers que le roi Brisepavois s'offensa de leur air terrorisé, prenant leur xénophobie, ou plutôt leur couardise, pour une insulte. Selon une anecdote bien connue, après avoir fait fouiller de fond en comble les huttes rudimentaires du campement que les humains avaient abandonné, le haut roi inscrivit une remarque dans son Livre des Rancunes *personnel, décrivant les humains comme des Umgals (un terme que l'on peut à peu près traduire par « une bande d'individus qui fabriquent des objets de mauvaise qualité »), ajoutant que ces gens auraient « bien besoin d'une bonne leçon en matière de respect. » On peut présumer que les nains avaient sans doute rencontré les humains dans le sud avant cela, et à de nombreuses reprises, mais Umgal est le nom qui leur est resté ; pour les nains d'aujourd'hui, presque 4 000 ans plus tard, la race humaine porte encore le nom d'Umgi, la race des mauvais artisans.*

Néanmoins, la rigueur et la sagesse des nains restent une bénédiction pour nous car ceux-ci inventorièrent minutieusement tout ce qu'ils découvrirent dans ce campement. Parmi les outils primitifs et les instruments divers qui jonchaient le camp, ils trouvèrent des objets à la forme suggestive, à l'évidence rituels, qui nous révèlent sans détour l'attention que cette population portait aux attributs de Rhya. Le temps et la civilisation ont maintenant remplacé ce genre de représentations triviales par la gerbe de blé et les cornes de cerf, qui sont des symboles plus convenables à montrer au public et qui risquent moins d'exciter les passions des âmes sensibles. Comme on pouvait s'y attendre, les nains n'éprouvèrent aucun intérêt pour ces figurines grossièrement sculptées et ils les abandonnèrent sur place.

On trouve des histoires semblables dans un certain nombre de chroniques ultérieures à cet événement : les nains repérant des tribus humaines nomades et les humains s'enfuyant à leur approche, mais elles ne recèlent quasiment rien au sujet des possibles pratiques religieuses des humains.

Pour cela, nous devons nous tourner vers l'antiquité.



Les découvertes de l'antiquité



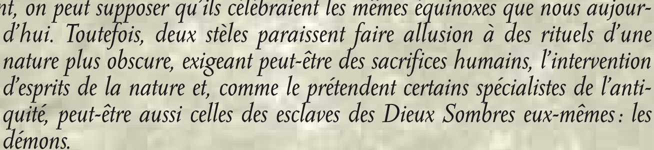
Fort heureusement pour ceux qui désirent se pencher sur les fondations de notre grande nation, il est de plus en plus à la mode de financer ce genre de projets. Aux quatre coins de notre Empire éclairé, on peut croiser de petits groupes d'hommes et femmes courageux, armés de pelles et d'outils d'artisans, prêts à fouiller les anciens sites avec enthousiasme et à répertorier fidèlement tout ce qu'ils y trouvent. Cet engouement récent nous a apporté toutes sortes de découvertes dont la plus intéressante, au regard du sujet de ce manuscrit, est certainement celle des Bas-reliefs de Talastein.

Découvertes au Talabecland, dans les collines de Kölsa, par une équipe de pilleurs de tombes peu recommandables, les treize tables de pierre des Bas-reliefs de Talastein sont une véritable merveille à contempler. Malgré l'usure des pictogrammes dont elles sont recouvertes, elles peuvent encore livrer aux esprits cultivés des quantités d'indices fascinants.

Ces stèles dépeignent une société d'une complexité étonnante, gouvernée par des prêtres appelés « druides ». Les gravures évoquent des tribus humaines qui se seraient enfuies vers le bassin du Reik, chassées par une menace étrangère dont la nature n'est pas précisée. Il est particulièrement intéressant de noter à quel point leur religion paraît sophistiquée, particulièrement si l'on considère le mode de vie primitif de ces tribus.

Sur les treize stèles, sept sont consacrées aux rites religieux. Il paraît évident qu'ils utilisaient, et ont probablement érigé, bon nombre des oghams et cercles de pierres que l'on trouve disséminés sur les territoires de notre Empire si fascinant et qu'ils vénéraient une divinité dont nous traduisons aujourd'hui le nom par « la Mère » : une déesse de la fertilité et de la création. Ils semblaient également avoir compris le cycle des saisons et celui des corps célestes car un très grand nombre de leurs cercles de pierres sont disposés suivant un alignement destiné à en marquer le passage. Par conséquent, on peut supposer qu'ils célébraient les mêmes équinoxes que nous aujourd'hui. Toutefois, deux stèles paraissent faire allusion à des rituels d'une nature plus obscure, exigeant peut-être des sacrifices humains, l'intervention d'esprits de la nature et, comme le prétendent certains spécialistes de l'antiquité, peut-être aussi celles des esclaves des Dieux Sombres eux-mêmes : les démons.





Il est donc heureux pour nous que les ancêtres des grandes tribus de l'humanité aient été sur le point d'arriver dans le bassin du Reik ; ces peuples devaient modifier pour toujours le visage de la religion dans cette grande province.

L'ANCIENNE RELIGION

« Nombreux sont ceux qui croient que le culte de la Mère a disparu il y a bien longtemps. Ils ont grand tort. Les grandes familles de mon culte ne sont pas les seules à perpétuer Ses traditions ; la faucille est également portée par d'autres, mais pour la plupart ils se dissimulent loin des yeux trop inquisiteurs.

Avant de fonder notre ordre, Teclis vint visiter nos grands bosquets. En focalisant Ghyran, il activa les pierres gardiennes que nous pensions avoir été érigées par nos ancêtres et il nous montra ce qu'étaient réellement nos « Oghams » : une création de la race aînée, des Asurs, des elfes. Nous l'observâmes, les yeux écarquillés, tandis que Teclis nous expliquait la nature de la foi, de la magie et de Hoeth, le dieu qu'il vénérait plus particulièrement.

Parmi nous, certains se défiaient de ses manières étrangères. En fait, un bon tiers des familles druidiques refusèrent obstinément d'écouter ses enseignements, ne voulant pas croire en sa « vérité » et elles s'enfuirent dans les profondeurs des forêts ténébreuses, à l'instar des tribus préhistoriques des anciens temps.

Mais ceux qui restèrent finirent par comprendre à force de l'écouter.

Peu après, l'Ordre de Jade des Collèges de Magie fut officiellement fondé et nous étions du nombre. Nos croyances ne changèrent pas (en vérité nous pratiquons toujours l'ancienne religion), mais nous les avons comprises pour ce qu'elles sont : un reflet déformé de la réalité.

Depuis, notre rôle de gardiens de la nature nous a permis d'entrer en contact avec de nombreux autres individus convaincus, eux aussi, d'être des enfants des Belthani. Ils sont tous dans l'erreur, comme nous l'avons été avant eux, j'en suis bien convaincu.

— ERENWIN GRUNFELD, MAGISTER DRUIDE DE L'ORDRE DE JADE

Les premiers dieux

Le moment exact de l'arrivée des grandes tribus sur nos fertiles territoires, les lieux où elles se sont d'abord établies et les circonstances de leur arrivée font l'objet d'âpres controverses au sein de l'intelligentsia de notre savant Empire. D'où venaient-elles ? Quand sont-elles arrivées ? Pour quelle raison ? Sont-elles toutes arrivées en même temps ? Toutes ces questions, et bien d'autres, sont ardemment débattues dans les immenses amphithéâtres poussiéreux de nos plus grandes institutions de savoir. Notre seule certitude est que les tribus, quelle que soit la forme sous laquelle elles se présentaient à l'époque, apportèrent dans leurs bagages le concept des Anciens dieux.

Sur les tribus

Les douze grandes tribus des origines qui s'unirent sous la bannière de saint Sigmar pour bouter les peaux-vertes hors du Vieux Monde sont bien connues et font l'objet d'une riche documentation. Toutefois, il faut savoir que bien des siècles avant la naissance de notre premier Empereur, beaucoup d'autres tribus humaines vivaient déjà à l'intérieur des limites de notre futur Empire.

Bien que les Teutognens (ou « Teutogens », comme préfèrent les appeler certains paysans mal informés) prétendent être la première des grandes tribus à avoir traversé les Montagnes du Bord du Monde, il paraît vraisemblable que la réalité fut tout autre. Des runes naines, profondément gravées dans les parois du canyon du col du Feu Noir, nous suggèrent que les Teutognens, accompagnés de plusieurs autres tribus parmi lesquelles les Unberogens, les Mérogens, les Bretonni et les Jutones, passèrent le col ensemble, unis en une sorte de confédération. D'après ces runes, ces tribus auraient été délogées de leurs terres natales par un ennemi inconnu que la plupart des érudits identifient aujourd'hui comme les peaux-vertes. Bien que certaines de ces tribus soient venues de la région des Terres Arides, la majorité d'entre elles étaient originaires de l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde, probablement des territoires que nous nommons aujourd'hui la plaine des Loups.

« Les Teutognens de Wolkold se sont frayé un passage à travers les hordes jusqu'à parvenir aux hautes terres. Poussés par leur immense courage, ils ont grimpé. D'innombrables âmes faibles sont tombées dans ces montagnes, mais elles étaient toutes trop pitoyables pour se tenir aux côtés d'Ulric.

Après des années trop nombreuses pour les compter, Wolkold a fini par atteindre l'autre côté et les élus d'Ulric ont descendu la pente en clamant leur hurlement de guerre, impossibles à arrêter, comme le sang qui jaillit d'une blessure ouverte.

Enfin, Wolkold avait trouvé l'entrée des terrains de chasse d'Ulric.

À ces montagnes, il donna le nom de Bord du Monde, car son peuple ne devait plus jamais les retraverser et il rassembla les Teutognens autour de lui.

Ils étaient prêts pour la conquête.

— Teutognengechichte, « Jagdrevier »

Ce ne sont pas les seules migrations dont nous ayons la preuve. Une chronique des nains norses, La Saga du Redoutable Yngvarr Iovarsson, *rapporte de nombreux affrontements contre des tribus humaines dans les territoires qui sont à présent ceux du Kislev, de l'Ostland et du Nordland actuels. Cette chronique, que nous pouvons dater de −1012 CI d'une manière très fiable, relate que Iovarsson rencontra les ancêtres des tribus que nous appelons aujourd'hui les Ungols, les Norsii, les Roppsmens et les Frikings. En outre, la même chronique rapporte que les Teutognens se trouvaient également dans le voisinage, même si la date qu'elle mentionne pour les inscriptions du col du Feu Noir est antérieure de plus de vingt ans à celle que nous connaissons.*

On rencontre couramment de telles contradictions lorsque l'on se penche sur une période aussi ancienne. La seule chose dont nous puissions être certains, c'est qu'approximativement 1000 ans avant la naissance de saint Sigmar, des tribus humaines émigrèrent ou furent chassées vers le bassin du Reik. La plupart avaient fui des territoires avoisinant les Montagnes du Bord du Monde, mais certaines sont probablement venues des Terres Arides. Elles étaient belliqueuses par nécessité et les conflits n'étaient pas rares. Il semble également avéré qu'elles parlaient des langues différentes et n'avaient pas maîtrisé l'art du langage écrit.

Il est difficile de savoir ce que devinrent les tribus qui vénéraient la Mère à ce moment-là, mais il paraît vraisemblable qu'elles furent massacrées par les plus agressifs des nouveaux venus, comme les Frikings, les Unberogens ou les Teutognens, car à ce point de l'histoire toute trace de leur culture disparaît.

Les premiers dieux

C'est avec l'arrivée des grandes tribus que nous trouvons la première mention des dieux qui ont pris tant d'importance dans la vie de notre glorieux Empire.



En ces temps reculés, de nombreux érudits pensent que chaque tribu honorait sa propre divinité tutélaire. Ils citent les associations bien établies entre les Teutognens et Ulric, les Roppsmens et Tor, les Ungols et Dazh ou les Taléutes et Taal. À partir de cela, ils extrapolent que les autres tribus devaient avoir, elles aussi, des saints patrons du même genre. Les associations les plus fréquemment citées sont celles de Manann avec les Endales, de Rhya avec les Bretonni, de Söll avec les Mérogens, d'Ahalt avec les Ménogoths, de Morr avec les Ostagoths et de Lupus avec les Chérusens. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit là que de suppositions.

Nous pouvons cependant être certains de la coexistence de nombreux petits panthéons en ces temps reculés ; les dieux choisissaient les tribus suivant leur bon plaisir ou bien les tribus se tournaient vers les divinités qui leur paraissaient les plus proches de leur vie quotidienne. La connaissance de ces dieux s'est probablement propagée d'une tribu à l'autre, à mesure qu'elles se mélangeaient, s'affrontaient ou développaient lentement des relations commerciales. Ainsi, les cultes des dieux vénérés par les tribus les plus prospères et ceux des divinités les mieux adaptées au mode de vie austère et impitoyable auquel devaient se plier les hommes se sont graduellement répandus dans tout le bassin du Reik.

Nous savons que ces tribus vénéraient de nombreux dieux différents (pour la plupart totalement tombés dans l'oubli), mais cinq d'entre eux ont pris une importance capitale : Ulric, Morr, Manann, Taal et Rhya. Ces dieux représentaient des concepts fondamentaux de la vie tribale : la guerre, la mort, la nature (marine et terrestre) et la vie, et ils furent bientôt vénérés par de nombreuses tribus, même s'ils y étaient connus sous toutes sortes de noms différents. Les érudits de l'Empire connaissent ces dieux sous plusieurs

dénominations collectives, par exemple les Anciens dieux, les Godt du nord ou le quindeus. Aujourd'hui, ce sont les plus anciennes divinités reconnues dans le grand empire de Sigmar et, à ce titre, elles méritent toute notre attention.

Le culte de ces dieux n'avait alors rien à voir avec nos pratiques modernes. Pour commencer, il n'existait ni temples, ni cultes établis, ni textes sacrés, ni même prêtres. Les chefs tribaux, en tant que représentants de leur peuple, étaient considérés comme les individus les plus proches des dieux et une partie de leurs devoirs consistaient à implorer ces divinités relativement indifférentes en cas de désastre et à les remercier dans les périodes d'abondance. Les chefs de tribus leur offraient couramment de sanglants sacrifices, souvent humains, lors des jours sacrés importants pour la tribu ou la divinité. En général, ces jours saints intervenaient au moment des équinoxes (peut-être faut-il y voir les vestiges de l'influence des anciens Belthani), mais ce n'était pas toujours le cas.

Comme pourra l'observer Votre Majesté Impériale, l'humanité était encore bien loi de constituer des cultes tels que nous les connaissons aujourd'hui, mais l'arrivée de voyageurs venus des contrées baignées de soleil du sud lointain devait la rapprocher un peu de cette étape.

Les dieux classiques

Il n'est guère facile de se procurer des informations fiables sur les ères qui ont précédé notre glorieux Empire. Les nains de cette époque n'éprouvaient pas beaucoup d'intérêt pour les belliqueuses tribus peuplant la région du Reik. En outre, ils étaient toujours engagés dans leur guerre séculaire contre les peaux-vertes et subissaient défaite sur défaite. De plus, ces tribus humaines n'ont pas laissé grand-chose à étudier aux spécialistes de l'antiquité car elles étaient constamment en mouvement. Elles restaient rarement en place durant un laps de temps significatif.

Néanmoins, nous avons tout de même pu retrouver quelques éléments, bien que ceux-ci soient sujets à caution. Si les tribus du nord du Vieux Monde étaient illettrées, celles du sud, en revanche, ne l'étaient pas. Selon une notion généralement contestée dans l'Empire, les Tiléens modernes prétendent avoir été les tout premiers civilisateurs du Vieux Monde. Ils affirment non seulement avoir répandu l'usage de l'alphabet, mais également le concept de religion organisée et le culte des dieux que j'appellerai ici « dieux classiques » ; plus important encore, ils prétendent posséder des archives qui le prouvent.

En ce qui concerne la Tilée

Tout le monde sait que la fondation de notre glorieux Empire fut le point de départ du développement de la civilisation humaine dans le Vieux Monde. Pourtant, les érudits des cité-états tiléennes, tous aussi suffisants et entêtés les uns que les autres, s'obstinent à propager leurs revendications imaginaires et à affirmer que ce sont leurs ancêtres qui furent les véritables civilisateurs. Il est malheureusement pratiquement impossible de démontrer la fausseté de leurs allégations car ces Tiléens malhonnêtes détiennent des parchemins et des archives qui, à les en croire, remonteraient à ce lointain passé.

Ces savants d'une sincérité plus que douteuse prétendent que, tout comme le fertile bassin du Reik au nord, les terres plus sèches du sud étaient également peuplées de tribus humaines. Cependant, à la différence des tribus du nord, composées d'envahisseurs venus de territoires étrangers, ces tiléens ont l'incroyable audace de prétendre que leurs ancêtres habitaient ces terres depuis très longtemps et, pour preuve, ils citent d'invraisemblables mythes parlant de grandes cités tiléennes supposément fondées durant l'ère où les elfes occupaient le Vieux Monde… ce sont des affirmations qui, je le pense, ne s'appuient sur aucune base historique.

LES ANCIENS ÉTAIENT-ILS DES DIEUX ?

« J'ai consacré toute ma vie adulte à l'étude des grandes œuvres des races aînées. On peut dire, sans aucun doute possible, que l'aspect le plus mystérieux de leurs écrits est celui qui concerne les « Anciens ».

Par exemple, les récits des hauts elfes mentionnent les Anciens, mais ce qu'ils en disent semble entrer en contradiction directe avec leurs propres mythes de création liés à deux de leurs dieux : Asuryan et Isha. Dans son Grimoire des Jours Anciens, *le maître du savoir Finreir déclare que ce sont les Anciens, dénommés « ceux qui sont venus d'au-delà des cieux », qui ont créé le monde tel que nous le connaissons et qu'ils ont également créé la race des elfes. Pourtant, le maître du savoir Beldryal contredit cette théorie dans* La Flamme Éternelle, *son œuvre majeure, lorsqu'il déclare qu'Asuryan, « l'Empereur des Cieux » elfique (celui dont tous les elfes sont supposés suivre les intentions divines), fut le créateur primordial et qu'Isha, déesse de la Nature, fut la mère (c'est-à-dire la créatrice) de la race elfe. Qui plus est, les elfes ne voient apparemment aucune contradiction entre les deux textes.*

La seule conclusion raisonnable à laquelle je sois arrivé est que les dieux des elfes doivent en réalité être les Anciens et que les deux livres ne font que rapporter deux versions différentes de la même histoire.

Pourtant, lorsque j'ai soumis cette hypothèse à Felanthian, un érudit elfe de Marienburg avec lequel je communique depuis de nombreuses années, sa réponse énigmatique ne fit que me jeter dans une plus grande perplexité :

'Mon ami, vous êtes dans l'erreur, les Anciens ne sont pas les « dieux » de mon peuple. Cependant, afin d'apaiser votre esprit, je puis vous confirmer que les deux textes asurs que vous citez dans votre instructive missive ne se contredisent pas l'un et l'autre.'

Mes traductions seraient-elles erronées ? »

— EXTRAIT DES JOURNAUX DU PÈRE IGYORI RHYURVIC DE BRÜNMARL, PRÊTRE DE VERENA

Selon ces tendancieux Tiléens, l'héritage que nous aurait laissé cette civilisation mythique serait l'écriture qui, selon leurs anciens textes, leur aurait été offerte par Verena, déesse de la Sagesse. Quelles que soient les origines de cet antique langage écrit, nous l'appelons à présent le « classique » et son équivalent moderne est toujours utilisé partout dans le Vieux Monde ; c'est le principal langage écrit des études académiques et la langue de communication commune à tous les érudits des nations du Vieux Monde.

Ces gens prétendent donc que, bien longtemps avant l'apparition des grandes cités-états de Tilée, il existait dans le sud du Vieux Monde une élite intellectuelle qui savait lire et écrire. En outre (comme si cela ne suffisait pas déjà amplement !), ces arrogants Tiléens n'hésitent pas à aller encore plus loin.

LES PUISSANCES DE LA DÉCHÉANCE

«Nous savons tous que la plus grande menace qui pèse sur l'Empire est celle des Puissances de la Déchéance. Ces dieux démoniaques menacent de rompre l'ordre naturel de toutes choses en unissant les Royaumes du Chaos, leurs domaines en mutation permanente, au royaume des mortels, ce qui leur permettrait ainsi de gouverner les deux royaumes comme un seul. Pour y parvenir, ils saisissent toutes les occasions d'exercer une influence directe sur le royaume mortel; les mutations, de même que toutes sortes d'événements sordides, résultent directement de cette action.

Par comparaison, il paraît évident que les dieux de l'Empire n'entrent que très rarement en contact avec le royaume mortel. Voilà qui pourrait inciter certains individus à en déduire que les dieux de l'Empire sont, par conséquent, plus faibles que les divinités démoniaques, du fait qu'ils influencent si rarement les affaires des mortels, mais je voudrais affirmer ici que de telles croyances sont fort peu judicieuses. Au lieu de cela, j'aimerais suggérer que les dieux de l'Empire peuvent toucher le royaume mortel comme il leur semble bon et qu'ils sont tout aussi puissants que les dieux du Chaos, mais que s'ils ne le font pas, c'est qu'ils ne le désirent pas. Quant à la raison de ce choix, je ne peux qu'exprimer des suppositions, mais j'ai lu un mythe qui pourrait contenir la réponse.

Dans Les Mythes Oubliés des Grandes Cités*, Wilhelm Brehnsson cite un conte de la tradition orale qui laisse entendre que la seule raison pour laquelle les Dieux Sombres ne peuvent détruire le royaume mortel, c'est qu'ils sont emprisonnés d'une manière ou d'une autre. Plus loin, à mesure que le conte se déroule, on découvre qu'à chaque fois qu'un autre dieu, quel qu'il soit, influence le royaume mortel, la prison qui retient les Puissances de la Déchéance est amoindrie.»*

— *UNE ÉTUDE SPÉCULATIVE SUR LA NATURE DES DIEUX*, PAR DAGMAR HÜMMEL

Comme la plupart de leurs toutes premières communautés furent bâties sur ou autour de ruines abandonnées il y a des millénaires par les elfes, ils soutiennent également que leurs ancêtres ont certainement traduit les runes incroyablement complexes de cette race! De ces traductions, les Tiléens se glorifient d'avoir appris les principes fondateurs de la philosophie moderne, de la médecine, de la théologie, de l'astronomie et, surtout, ils croient avoir découvert de nombreux nouveaux dieux.

Quelle que soit la vérité, les Tiléens, si ce sont des tricheurs et des menteurs, étaient également un peuple aussi curieux qu'aventureux et ils se lancèrent rapidement dans l'exploration des territoires voisins du leur. Lorsqu'ils entrèrent en contact avec les tribus du nord, ils leur transmirent la connaissance de leur langage écrit et celle de leurs dieux; on peut dire qu'ils eurent une profonde influence sur nos ancêtres.

«Dans le sein de l'Océan j'ai fait mon temps.
Souquez ferme, mes bons garçons,
Souquez ferme, moussaillons,
Puis une sacrée belle fille m'a donné son pardon,
Souquez ferme, mes moussaillons,
Ou bien l'roi vous enverra par le fond;
Souquez ferme, mes bons garçons,
Souquez ferme, ho! moussaillons!
Ses hanches étaient girondes, Shallya était son nom.
Souquez ferme, mes bons garçons,
Souquez ferme, moussaillons,
J'y ai fait une œillade; sois mon galant qu'elle me répond,
Souquez ferme, mes bons garçons
Sinon l'roi en perdra sa couronne, cré nom de nom!
Souquez ferme, mes bons garçons,
Souquez ferme, ho! moussaillons!

—*DE LA MER ET DES HOMMES*, VINGT-SEPTIÈME CHANSON DE MER

Les dieux classiques

Afin d'éclairer Votre Majesté Impériale dans sa réflexion, je nommerai ici «dieux classiques» les dieux qui furent introduits par les Tiléens dans la civilisation de nos ancêtres tribaux, d'après le langage apporté par ces gens du sud à nos aïeux.

Alors que les dieux qui étaient déjà adorés dans les terres de l'Empire étaient à l'image des rudes conditions de vie qui régnaient dans le nord du Vieux Monde, les dieux classiques représentaient des concepts plus raffinés, tels que la compassion (Shallya) et la sagesse (Verena). Shallya et Verena sont les deux divinités classiques les plus souvent citées, car elles ont, aujourd'hui encore, une immense influence sur notre glorieux Empire. Pourtant, il faut inclure d'autres dieux moins bien connus dans cette liste: Khaine, le Seigneur du Meurtre; Margileo, le gardien de l'Honneur (qui pourrait être Myrmidia, exception faite de son sexe); Scripsisti, le saint patron des scribes, entre autres. Certains érudits placent même Ranald parmi ces dieux classiques bien que certains ranaldains protestent bruyamment contre cette idée, convaincus qu'ils sont que leur dieu fut d'abord un mortel et qu'il n'était pas né à cette époque.

En même temps que les marchands tiléens répandaient la parole de leurs dieux, ils furent à leur tour influencés par nos ancêtres et s'en retournèrent vers leur patrie en y rapportant de nouveaux mythes et légendes dont certains furent intégrés aux traditions qui existaient déjà. C'est la raison pour laquelle un bon nombre des plus anciens manuscrits tiléens qui nous sont parvenus mentionnent les dieux sous leurs noms nordiques plutôt que tiléens. Morr est un nom originaire du sud (les noms nordiques du dieu de la Mort se sont perdus au fil des siècles), mais les Tiléens connaissaient Manann, Taal et Rhya sous d'autres dénominations (Mathann, Karnos et Ishea) et n'avaient aucun équivalent pour Ulric (bien que certains théologiens courageux aient osé établir des parallèles entre Ulric et Khaine). Les textes qui subsistent de cette époque contiennent un grand nombre de mythes mettant en scène la rencontre de deux dieux, le plus souvent un dieu classique rencontrant l'un des anciens dieux, reflétant ainsi les contacts qui eurent lieu entre les différentes tribus du Vieux Monde.

S'il faut en croire les Tiléens, bien qu'à mon avis cela ne soit guère judicieux, une autre importante importation du sud serait le prêtre. Là où les tribus du nord se reposaient sur leurs dirigeants séculiers (leurs chefs et leurs rois) pour prendre soin de leur bonne santé spirituelle, les Tiléens aiment à dire que les tribus du sud avaient à la fois des chefs temporels et spirituels.

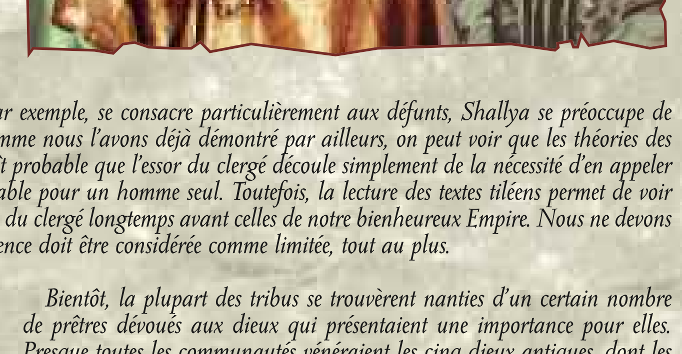
Quoi qu'il en soit, on considère généralement que le clergé est apparu et s'est répandu dans le Vieux Monde à peu près à l'époque où les populations du sud y ont introduit leurs dieux classiques.

La religion organisée

Les érudits tiléens prétendent que c'est suite à l'arrivée des marchands du sud du Vieux Monde que les prêtres et les cultes organisés ont fait leur apparition dans le bassin du Reik, mais il est facile de réfuter leurs affirmations à l'aide de quelques recherches minutieuses.

Voici un exemple : il est bien connu que les Teutognens vénéraient Ulric, leur saint patron, depuis fort longtemps. Les ulricains admettent volontiers qu'ils ne possédaient aucun temple avant 63 CI, date à laquelle fut bâti un grand temple autour de la Flamme éternelle de Mitgard (notre Middenheim d'aujourd'hui), mais le culte conserve de nombreuses archives anciennes qui démontrent que le dieu de l'Hiver était servi par un clergé dévoué, organisé en culte, et ceci de nombreux siècles avant l'édification du temple. Voilà donc encore une « vérité » tiléenne mise à nu pour ce qu'elle est !

En revanche, nous pouvons être sûrs que c'est au cours du troisième siècle avant le couronnement de Sigmar que les prêtres ont commencé à remplacer les chefs tribaux en tant que seuls intermédiaires avec le divin et, peu de temps après, ils ont commencé à s'organiser.



L'apparition des prêtres

Avec la propagation de ces nombreux cultes à travers le bassin du Reik, il devenait de plus en plus difficile aux chefs ou aux rois tribaux de traiter toutes les questions religieuses pour leur population. Un homme seul ne pouvait trouver le temps de pourvoir aux besoins de son peuple tout en apprenant à connaître tous les dieux, les divinités mineures, les esprits de la nature et autres. En outre, beaucoup de ces dieux n'accordaient pas particulièrement leurs faveurs aux chefs par rapport aux autres hommes. Morr, par exemple, se consacre particulièrement aux défunts, Shallya se préoccupe de tous, sans distinction, et Verena est la sainte patronne des érudits. Ainsi, comme nous l'avons déjà démontré par ailleurs, on peut voir que les théories des savants de Tilée sont une fois de plus manifestement mensongères car il paraît probable que l'essor du clergé découle simplement de la nécessité d'en appeler à de nombreux dieux et de les comprendre, une tâche clairement insurmontable pour un homme seul. Toutefois, la lecture des textes tiléens permet de voir que les tribus du sud avaient probablement développé une conception avancée du clergé longtemps avant celles de notre bienheureux Empire. Nous ne devons donc pas écarter toute idée d'une influence venue de ce côté, mais cette influence doit être considérée comme limitée, tout au plus.

« La Parole triomphe du Glaive. »

— Troisième Opuscule des enseignements de Verena, neuvième proverbe



Bientôt, la plupart des tribus se trouvèrent nanties d'un certain nombre de prêtres dévoués aux dieux qui présentaient une importance pour elles. Presque toutes les communautés vénéraient les cinq dieux antiques, dont les clergés furent rejoints par les prêtres des esprits de la nature locaux et ceux

La sincérité des Tiléens

Si Votre Altesse Impériale avait quelques doutes quant au sérieux des sources tiléennes pour ce qui touche aux questions théologiques et historiques, voici de quoi alimenter votre réflexion :

« La meilleure façon de remporter la victoire dans un débat, c'est d'avoir des preuves. Et si vous n'en avez pas, fabriquez-les ; après tout, pendant que votre adversaire s'évertue à démontrer que vos preuves sont fausses, vous pouvez toujours utiliser le délai supplémentaire pour en chercher des vraies. »

— Attribué à Boetio Ardito, grand prêtre de Verena à Scorcio

« Tou veux la vieille manouscripte ? Je fais... ah... je trouve pour toi l'original, oui ? Tou sais... comment tou dis ? oune bonne affaire ? Tou as l'or en main, j'ai le parchemin. Alors, tou mé dis quoi ? »

— L'honnête Giovanna, antiquaire à Nuln

« Confronté aux arguments des érudits de l'Empire, votre première réponse doit être celle-ci : 'Oui, je comprends bien ce que vous essayez d'établir, mais savez-vous que ce concept trouve son origine en Tilée ?' Pour commencer c'est probablement vrai et ensuite cela les plonge invariablement dans une fureur noire. »

— Professeur Morvalli Marmideo de l'université de Pavona

d'autres dieux à présent oubliés depuis longtemps. Les prêtresses de Shallya s'établirent bientôt dans ces communautés, car l'influence de la déesse se répandait largement à partir des comptoirs marchands tiléens installés dans le bassin du Reik (Nuln, le plus grand de tous ces comptoirs, était alors un village fortifié bâti sur des ruines elfiques). À la suite de Shallya vint sa sainte mère, Verena. Les adeptes de Verena étaient rares, mais leur influence fut considérable car ils apportèrent avec eux l'art saint de l'Écriture ; c'est ainsi que, pour la première fois, les mythes, les légendes et les fables des grandes tribus purent être conservés sur le papier.

Par malheur, presque tous ces textes des origines ont été perdus et ceux qui nous sont parvenus sont quasiment impossibles à traduire car le classique a énormément évolué depuis cette période. Pourtant, leur influence se fait encore sentir car bon nombre des livres que nous révérons aujourd'hui sont des copies de copies de copies de ces originaux écrits par les premiers verenéens.

L'ascension des cultes

À mesure que les tribus se rencontraient, commerçaient et triomphaient les unes des autres, leurs prêtres en faisaient autant et leurs croyances se propageaient. Bientôt, on vit apparaître aux quatre coins de notre belle patrie de nombreux regroupements de prêtres respectant les mêmes principes et doctrines ; certains possédaient même des textes saints, consignés pour eux, à grands frais, par le clergé de Verena.

C'est ainsi que les cultes se constituèrent peu à peu. Toutefois, ces cultes utilisaient différentes méthodes pour diffuser leurs préceptes et certaines se révélèrent beaucoup plus efficaces que d'autres. Les prêtres échevelés des Teutognens passaient au fil de la hache tous les cultistes dont la foi semblait rivaliser avec celle d'Ulric (c'est ainsi qu'à l'époque de la naissance de Sigmar, il n'existait plus aucun autre culte qui prétende ouvertement représenter l'hiver, les loups ou la guerre), mais dans leur majorité, les autres cultes se montraient tout de même moins agressifs. En fait, certains cultes n'essayèrent même pas d'imposer une doctrine religieuse unique et certains dieux furent donc vénérés de nombreuses manières différentes et sous un grand nombre de noms. Un excellent exemple de ceci pourrait être la multitude de cultes de la Terre Mère que l'on connaît dans notre pieux Empire, parmi lesquels ceux de Dyrath, de Haleth ou de Hyacinthe que les cercles érudits considèrent tous comme des variantes du culte de Rhya sous différents aspects.

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, l'un des cultes les plus guerriers dans son expansion fut le culte taléute de Taal, qui tenta d'établir sa domination sur toutes les divinités liées à la nature. Il y réussit jusqu'à un certain point, mais comme il existait alors d'innombrables divinités mineures dédiées à l'une ou l'autre des formes de la nature, Taal ne devait jamais parvenir à les éclipser toutes dans l'esprit des hommes. Il n'en reste pas moins qu'au moment de la naissance de Sigmar, Taal était considéré comme le maître de la nature et de tous les animaux ; les rivières, le climat, les plantes et bien d'autres choses encore faisaient partie de son domaine. En outre, on présumait généralement que toutes les autres divinités liées à la nature lui étaient redevables. En vérité, les Taléutes n'hésitèrent pas à aller encore plus loin que cela en proclamant Taal roi de tous les dieux, un message qui ne fut jamais accepté des Teutognens.

Comme votre Impériale Majesté l'aura sans doute remarqué, la formation des cultes se fit selon un très lent processus et il devait s'écouler de nombreux siècles avant que ces institutions ne ressemblent à ce que nous connaissons aujourd'hui. Il fallait d'abord écrire les textes saints, édifier les temples, officialiser les traditions… et on ne pouvait trouver deux prêtres dont les opinions s'accordent. Ce fut une période difficile, rendue plus difficile encore par les conflits d'influence des tribus de l'ouest, de l'est et du sud, dont chacune avait ses propres opinions quant à la manière de vénérer les dieux. C'est à cette époque que les cinq dieux primordiaux prirent une importance prépondérante et que la plupart des autres dieux perdirent graduellement leur ascendant sur l'humanité.

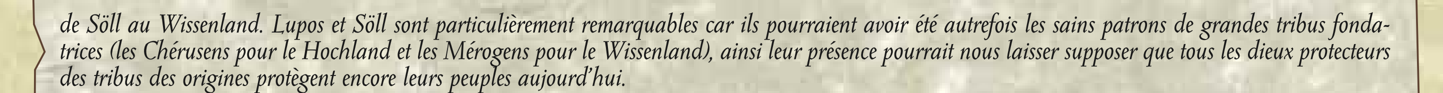
Il existe une multitude de dieux oubliés. Certains ont disparu parce qu'ils étaient liés à un aspect de la vie tribale et ne présentaient plus véritablement d'intérêt, tel que Beoforn, dieu des Montagnes enflammées, tandis que d'autres ont été assimilés par d'autres cultes, comme Söll, une divinité du Soleil dont le culte fusionna avec celui des taalites. Pour être tout à fait franc, ces intégrations se firent souvent contre la volonté des membres des cultes mineurs, comme cela se produisit pour Ahalt, un dieu de la Fertilité, dont les prêtres furent massacrés par le culte de Taal pour avoir refusé de se soumettre. Toutefois, lorsqu'il arrivait qu'un dieu disparaisse aux yeux des humains, c'était rarement permanent car le dieu en question ne mourait pas avec ses adeptes et faisait le nécessaire pour se faire connaître à nouveau. On peut voir un exemple récent de ce genre de situation dans la résurgence du culte de Lupos au Hochland (où il est aujourd'hui considéré comme le dieu des Prédateurs et non comme celui des Loups et de l'Hiver, qui constituaient son domaine à l'origine) ou dans la présence persistante

> *Vieux Loup Dos Blanc,*
> *Vieux Loup Dos Blanc qui rôde dans les collines,*
> *Son estomac grogne et crie famine.*
> *Blitzbeil le Rouge veut le tuer,*
> *Avec sa tête il veut faire un trophée !*
> *Et Vieux Loup Dos Blanc pousse un long hurlement,*
> *Les amis d'Ulric applaudissent en chantant.*
>
> *« Chaque matin, tandis que je revêts ma robe dans la sacristie, j'entends les pupilles du temple chanter leurs simples comptines. Comme ce sont des Middenheimers, leurs chants enfantins ne sont pas les mêmes que ceux au son desquels j'ai été élevé, mais ils n'en sont pas moins intéressants et ils sont tout aussi violents.*
> *Celle de Vieux Loup Dos Blanc me fascine tout particulièrement. J'ai lu qu'elle était autrefois chantée par les enfants lors des exécutions publiques. Elle pourrait laisser penser qu'à Middenheim, dans le passé, les exécutions capitales se faisaient au son de hurlements de loups. Toutefois, je suis parvenu à mes propres conclusions.*
> *Elvina Klug, grande prêtresse de Verena à Middenheim, m'a donné accès à ses bibliothèques et c'est là que j'ai découvert le conte de Lupos, un dieu-loup associé à Taal et Rhya, peut-être comme l'un des éléments d'un antique triumvirat. Le loup blanc, qui revêtait importance particulière pour cette divinité, représentait la férocité et la passion qui animaient cette religion depuis longtemps disparue.*
> *Ne paraît-il pas plausible que les premiers Teutognens aient assimilé le culte de Lupos, probablement au fil de la hache ? Dans ce cas, l'association d'Ulric avec les loups pourrait-elle avoir été dérobée à un autre culte et n'avoir aucun lien avec le culte des origines ?*
> *Si mes soupçons sont fondés, ils risquent de remettre en question un bon nombre de textes religieux ulricains, car l'iconographie du loup est à présent associée à Ulric depuis l'aube des temps… et je soupçonne qu'il pourrait s'agir d'un mensonge ! »*
>
> — Extrait du 3e journal de Werner Stoltz, grand capitulaire de Sigmar à Middenheim





de Söll au Wissenland. Lupos et Söll sont particulièrement remarquables car ils pourraient avoir été autrefois les sains patrons de grandes tribus fondatrices (les Chérusens pour le Hochland et les Mérogens pour le Wissenland), ainsi leur présence pourrait nous laisser supposer que tous les dieux protecteurs des tribus des origines protègent encore leurs peuples aujourd'hui.



La question de Sigmar

Les nombreuses légendes qui nous parlent de Sigmar Heldenhammer, premier Empereur et fondateur de l'Empire, sont bien connues de tous les hommes et femmes de bonne volonté de notre grande nation et à juste titre car il est le plus grand des mortels qui aient jamais vécu et, aujourd'hui encore, il veille sur nous dans toutes nos actions.

Comme Votre Majesté Impériale le sait si bien, Sigmar était le fils de Björn, chef de la tribu des Unberogens, que tous les princes du Reikland revendiquent pour leur ancêtre vénéré. La naissance du futur empereur fut marquée par le passage au firmament d'une sainte comète dotée d'une queue bifide et par l'attaque, sans provocation aucune, d'orques sauvages venus des profondeurs de la forêt. Selon l'anecdote bien connue, Griselda, la mère de Sigmar, fut tuée lors de cette attaque. C'est cet événement qui est à l'origine de la haine féroce que Sigmar ressentit toute sa vie à l'égard des peaux-vertes.

De toutes les histoires qui nous parlent de saint Sigmar, l'une des plus célèbres se situe avant qu'il ne devienne chef des Unberogens et se distingue tout autant par sa maîtrise de la guerre que par celle de la diplomatie. Comme nous le savons tous, Sigmar sauva le haut roi du peuple nain des griffes de maraudeurs peaux-vertes qui l'avaient enlevé ; tous deux détestaient cordialement ces infâmes ennemis et c'est pour cela que le roi offrit à Sigmar le marteau de guerre magique Ghal Maraz (Briseur de Crânes) et le proclama dawongr (ami des nains).

Pourtant, les plus grandes prouesses de son existence restaient à accomplir. Non seulement le Heldenhammer devait unir les douze grandes tribus des hommes et forger un empire plus vaste que quiconque n'aurait pu l'imaginer, mais il devait également transcender la grande Spirale de la Vie. Sigmar devait devenir un dieu.

Le règne de l'Empereur Sigmar

L'étude de la vie de Sigmar nous aide à comprendre le culte qui devait plus tard lui être rendu et elle est également une source de réconfort pour les âmes pieuses, ainsi qu'une entreprise louable pour tous les hommes de foi. C'est pourquoi, bien que je sache que Votre Majesté Impériale connaît parfaitement les légendes qui suivent, je vais pourtant en rappeler brièvement la teneur.

Après être devenu chef des Unberogens, Sigmar prit conscience que sa tribu, à elle seule, n'était pas suffisamment puissante pour vaincre les peaux-vertes qui s'attaquaient à ses gens. Il comprit que son peuple était condamné s'il ne prenait aucune mesure pour éviter cela. Sigmar fit donc le nécessaire. Il entreprit d'unir les tribus de l'humanité afin de constituer une armée plus importante et plus efficace. Finalement, après un certain nombre de batailles héroïques et de négociations tendues, Sigmar finit par réunir douze tribus humaines en une force unique et puissante. Il devint le chef des Unberogens et des Teutognens (qu'il avait soumis) et en plus de cela les chefs des Endales, des Thuringiens, des Chérusens, des Taléutes, des Asobornes, des Brigondiens, des Ménogoths, des Mérogens, des Ostagoths et des Udoses acceptèrent tous de se mettre sous son commandement.

La confrontation décisive entre les peaux-vertes et les humains se produisit lors de la bataille du col du Feu Noir. Là les nains, indéfectibles alliés de Sigmar, se joignirent aux humains et, ensemble, ils mirent en déroute une horde de peaux-vertes innombrables, la plus nombreuse de toutes celles qu'ait jamais connue le monde. Cette bataille devait faire disparaître les peaux-vertes du bassin du Reik et mettre un point final aux guerres Gobelines qui empoisonnaient la vie des nains depuis des siècles. Comme nous le savons tous, la plupart des chefs tribaux humains perdirent tragiquement la vie au cours de cette bataille, aux côtés de milliers d'autres victimes. Pourtant, malgré ce terrible massacre, le nom de Sigmar fut repris à grands cris par des milliers de gorges. En plus de sauver toute l'humanité, il avait également sauvé la race naine.

Bientôt, suivant le modèle de gouvernement nain dans lequel toutes les forteresses étaient gouvernées par un haut roi, Sigmar fut couronné Empereur des douze tribus par le grand prêtre d'Ulric, à Reikdorf (notre Altdorf d'aujourd'hui) et ce fut la naissance de notre glorieux Empire. Il établit douze grandes provinces à partir des anciens territoires tribaux et les chefs survivants (ou les descendants de ceux qui étaient tombés au combat) furent placés à la tête de ces provinces, pour servir Sigmar avec le titre de comtes.

Pour la première fois, les nains, les meilleurs alliés de Sigmar, vinrent s'établir et vivre aux côtés des humains. Certains monnayèrent même leurs compétences auprès du nouvel Empire et aidèrent les hommes à édifier des bâtiments de pierre, à tracer des routes et à concevoir les plans des tout premiers temples consacrés aux dieux humains. Le comptoir tiléen de Nuln, situé à l'intérieur des frontières nouvellement tracées de l'Empire, fut promptement annexé et les premiers lieux saints consacrés à Verena et à Shallya y virent le jour. La langue de la tribu unberogen fut déclarée langue officielle de l'Empire et l'on en créa une forme écrite grâce à des caractères issus de l'écriture classique, influencés par les runes naines, donnant ainsi naissance au langage que nous appelons aujourd'hui reikspiel ancien. On établit un calendrier officiel, avec pour première année celle du couronnement de Sigmar. L'Empire humain bourdonnait d'une activité frénétique. Rien ne pouvait entraver l'essor de la puissante nation de Sigmar. Rien ne pouvait

> *« Ainsi tomba Nagash, maître de la non-vie, si chargé d'ans qu'ils ne se pouvaient mesurer en simples siècles, et il leva ses yeux vers le ciel au-delà de la lune du Chaos et voici ce qu'il vit : Voyez, contemplez ! Une étoile étincelante traversait la nuit, entraînant derrière elle deux queues de Flammes Saintes ; c'est alors qu'il poussa un cri, saisi d'une Terreur immense et Sacrée, car il vit que l'ennemi était sur lui. »*
>
> — *Le Geistbuch*, « Sternschnuppe »



l'ébranler, pas même l'attaque en règle menée par une grande légion de morts-vivants, en 15 CI, ni les fréquents assauts des hommes-bêtes.

Les tribus qui n'avaient pas rejoint Sigmar se virent chassées de ses terres. Les Bretonni qui vivaient encore dans le sud s'enfuirent et traversèrent la chaîne des Montagnes Grises pour s'établir sur les territoires fertiles qu'ils trouvèrent de l'autre côté. Ainsi, il est sans doute juste qu'ils soient devenus un peuple de paysans tremblants sous le fouet ou d'imbéciles arrogants uniquement obsédés par leurs lourdes armures de plaques : quelque part, dans l'inconscient collectif de leur société arriérée, le spectre primitif de leur antique défaite aux mains de Sigmar les hante encore. Les Frikings avaient déjà été exterminés par Sigmar et ne représentaient donc plus la moindre menace et les quelques Roppsmens restants furent repoussés vers les confins des territoires des Ungols, où ils furent finalement anéantis par ce peuple guerrier. De la même façon, les Norsii, une tribu qui vénérait les Dieux Sombres depuis fort longtemps, furent également repoussés vers le pays ungol, mais ils combattirent âprement pour traverser ces terres inhospitalières et continuèrent vers le nord où ils s'installèrent dans les désolations glacées de la Norsca pour y regretter éternellement de n'avoir pas su se joindre à saint Sigmar. Au lieu d'entrer en conflit avec les Ungols, Sigmar les proclama ses alliés car ils lui avaient occasionnellement prêté main-forte dans ses guerres contre les peaux-vertes et ils acceptèrent de ne pas s'attaquer à son Empire.

Lorsque l'Empereur Sigmar abdiqua mystérieusement, cinquante ans après son couronnement, il laissait derrière lui un empire magnifique aux territoires si vastes que l'esprit peine à en imaginer l'étendue. Mais avec sa disparition, les comtes des grandes provinces se trouvèrent dans le plus grand désarroi car l'Empereur n'avait laissé aucun héritier. Après d'âpres discussions qui manquèrent les faire basculer dans une terrible guerre civile, l'un des grands prêtres de Rhya leur suggéra de voter pour élire un nouvel empereur parmi eux. Désireux de prévenir l'abominable éventualité d'une destruction de l'Empire de Sigmar et trouvant la méthode convenable, les nobles consentirent à choisir le successeur de Sigmar de cette manière. Ils décidèrent d'élire le comte Siegrich d'Averland. Son premier acte impérial fut de garantir l'élection de chaque nouvel empereur par une loi inscrite dans le Code de Sigmar ; immédiatement après, il modifia les titres des comtes des grandes provinces pour leur donner celui de Comtes Électeurs.

L'ascension de Sigmar

Nous sommes dans l'incertitude quant à ce qu'il est advenu de Sigmar après son abdication. D'après certaines histoires, il serait parti vers l'est, en direction de Talabheim, aurait tourné vers le sud par la route de la Vieille Forêt et le col du Feu Noir, et se serait rendu à Karaz-a-Karak afin de restituer Ghal Maraz aux nains. Selon d'autres chroniques, il serait bien parti vers l'est, mais il aurait continué jusqu'aux Montagnes du Bord du Monde. Cependant, comme les textes se contredisent les uns les autres, il est parfaitement impossible de différencier la vérité du mythe.

Ce que nous pouvons affirmer avec certitude, en revanche, c'est ce qu'il est advenu de l'Empire que Sigmar a laissé derrière lui.

Moins de vingt ans après sa disparition, un puissant culte s'était développé autour de la personne et de la mémoire du premier empereur. Il était très aimé de son peuple ; on lui éleva des statues, on se mit à fêter les jours anniversaires des événements importants de sa vie et beaucoup d'enfants furent nommés d'après lui. Ainsi, lorsqu'un moine errant du nom de Johann Helstrum arriva à Reikdorf en racontant à qui voulait l'entendre qu'il avait reçu une vision de Sigmar, les gens de l'Empire le crurent immédiatement car ils adoraient toutes les histoires à son sujet. Dans ses sermons, le saint homme disait avoir vu Ulric, debout dans toute sa gloire glacée, tenant une magnifique couronne d'or dans ses mains immenses. Rassemblées autour du dieu de l'Hiver, les autres divinités regardaient la scène d'un œil empli de fierté et d'approbation. À genoux devant Ulric se tenait l'Empereur Sigmar et Ulric plaça lentement la couronne sur sa tête. Helstrum prêchait que Sigmar était monté au ciel et qu'il était devenu immortel ; il disait que Sigmar était devenu un dieu.

Comme Helstrum enseignait à ceux qui l'écoutaient que toutes les lois de Sigmar étaient sacrées, investissant du même coup les Comtes Électeurs d'une autorité divine, son message fut immédiatement perçu d'une manière très favorable par la noblesse. En vérité, Helstrum alla même plus loin que cela en affirmant que l'Empereur était le représentant divin de Sigmar sur terre et qu'il devait être obéi en toutes choses.

En 73 CI, Johann Helstrum fut nommé premier grand prêtre de Sigmar, devenant ainsi le premier des grands théogonistes.

Naturellement, certains cultes récriminèrent, en argumentant qu'ils n'avaient reçu aucune preuve de la divinité de Sigmar, mais il était trop tard. Le peuple le voulait, la noblesse le voulait également ; le dieu Sigmar et son nouveau culte s'établirent fermement dans l'Empire ; ils devaient pour l'éternité jouer un rôle prépondérant dans son futur.

LE SEUL ESPOIR DE L'HUMANITÉ

Votre 7e objection :

Majeure : si plusieurs dieux furent autrefois mortels, alors l'ascension de la mortalité à la divinité ne saurait être unique.
Mineure : Sigmar, Ranald et Myrmidia furent un jour des mortels.
Conclusion : l'ascension n'est pas un phénomène unique.

Je conteste cette proposition tout entière.

Je réfute l'argument majeur ainsi : si un dieu a choisi d'être mortel, puis de redevenir un dieu, il ne fait que retourner à son état premier et ne s'y élève pas. Ainsi, la preuve de la mortalité d'un dieu ne démontre pas que ledit dieu ait débuté son existence en tant que mortel. Seuls ceux qui sont véritablement nés mortels peuvent être décrits comme ayant subi une ascension lorsqu'ils accèdent à l'état divin.

Je réfute l'argument mineur ainsi : Myrmidia était une déesse avant de devenir mortelle. Il apparaît clairement, à partir de textes tiléens et estaliens attestés, que Myrmidia a choisi d'adopter l'état de mortelle. De plus, nous disposons de preuves grâce aux universités d'Altdorf et de Nuln, où l'on a traduit de nombreux oghams anciens qui font référence à une déesse aigle connue dans la région du Reik avant la naissance de Sigmar et bien avant que Myrmidia ne foule notre terre en tant que mortelle. Par ailleurs et en dernier lieu, je rejette l'affirmation selon laquelle Ranald ait pu un jour être mortel et si vous avez des preuves démontrant qu'il le fut, je serais fort intéressé de les connaître.

En conséquence, je persiste à affirmer que la divinité de Sigmar est unique et exceptionnelle et que tous les Bretonniens doivent se convertir immédiatement pour le salut de leurs âmes. Il n'existe qu'un seul dieu qui soit capable de comprendre la condition humaine. Un seul dieu qui ait transcendé la mortalité. Un seul dieu véritablement digne de la vénération des hommes : Sigmar.

—Extrait de la 11e lettre du professeur Hans Pfaff, de l'université d'Altdorf, au royaume de Bretonnie

Le premier millénaire

Le premier millénaire de notre glorieux Empire a vu les cultes traverser de grandes transformations : c'est à cette époque que la plupart de nos textes sacrés furent couchés sur le parchemin et, à la fin du millénaire, presque tous étaient merveilleusement enluminés. Les organisations modernes des cultes se mirent en place et nombre des ordres que nous connaissons aujourd'hui furent fondés, comme par exemple l'Ordre de l'Enclume pour les sigmarites. On construisit de nombreux grands temples, tels que celui d'Ulric en 63 CI, celui de Sigmar en 246 CI, et un réseau de temples de moindre importance et d'oratoires se mit graduellement en place à travers l'Empire.

On peut dire qu'en 1000 CI, les cultes ressemblaient énormément à ce qu'ils sont de nos jours. Le culte de Sigmar s'était rapidement développé et celui d'Ulric avait entamé son lent déclin. Le culte de Taal avait absorbé celui de Rhya et les rhyéens étaient de moins en moins nombreux. Ranald était mystérieusement apparu, bien qu'il n'existe aucune archive nous permettant de savoir où et quand. Manann était révéré dans la quasi-totalité des communautés côtières. Shallya était populaire partout, bien que ses lieux saints soient pratiquement inexistants en dehors des villes. Le culte de Verena, parti de Nuln, s'était établi dans la plupart des cités, particulièrement à Talabheim. Morr, omniprésent comme toujours, observait les vivants qui s'agitaient fébrilement dans le monde tout en prenant le chemin des portes de son domaine.

Toutefois, à mesure que les cultes s'organisaient et aspiraient à acquérir plus de pouvoir, des divisions commencèrent à se faire jour.

L'expansion de l'Empire de Sigmar

Même si la quasi-totalité du bassin du Reik était alors revendiquée par les autorités de l'Empire de Sigmar, dans la réalité celles-ci ne contrôlaient qu'un peu moins du tiers de sa superficie. La véritable conquête de ces territoires, une période aujourd'hui connue sous le nom « d'Élargissement des frontières », fut une ère de guerres et d'affrontements, terriblement attisés par les cultes de Sigmar et d'Ulric.

Les rares chroniques ayant survécu à cette période sont terriblement fragmentaires et obscures, nous rendant très difficile toute confirmation des réalités de cette importante campagne et de l'activité des cultes qui l'ont entourée. Certains textes semblent faire allusion à des désaccords entre ulricains et sigmarites, sur le sujet de l'Élargissement ; c'est plausible étant donné les doutes exprimés par quelques extrémistes ulricains au sujet de la divinité de Sigmar.

Cependant, nous ne pouvons l'affirmer avec une quelconque certitude, d'autant plus que certains textes sigmarites contredisent catégoriquement cette interprétation. Ce dont nous pouvons être sûrs, en revanche, c'est que lorsque les frontières des territoires tribaux revendiqués à l'origine par Sigmar furent atteintes, des dissensions s'élevèrent entre les membres de la noblesse et il paraît probable que les cultes furent également impliqués dans ces disputes.

L'Ostland et le Talabecland désiraient repousser leurs frontières vers l'est, en territoire ungol, dans la région que nous appelons aujourd'hui le Kislev. Le Westerland cherchait à s'étendre dans le Jutonsryk (le Pays Perdu) et le Middenland s'efforçait de soumettre les terres sauvages du nord (le Nordland actuel). Bien des gens approuvaient ces visées expansionnistes, y compris le culte ulricain dont l'idéologie a toujours été agressive. Toutefois, le Reikland et ses alliés, des sigmarites convaincus, ne voulurent rien entendre. Au lieu de cela, ces provinces désiraient bâtir des villes fortifiées en plus grand nombre et créer un réseau de routes pour les relier à travers l'Empire, afin de poursuivre l'œuvre civilisatrice de Sigmar et protéger les territoires déjà conquis.

Avec tant de Comtes Électeurs désireux d'agrandir leurs territoires, il était inévitable de voir de nombreux empereurs aux sympathies pro-ulricaines accéder au pouvoir. Le plus combatif de tous fut Sigismund le Conquérant, de l'Averland, qui ne se contenta pas de mener une guerre contre les Jutones mais fut également le premier à traverser les Montagnes Noires et Grises à la tête de ses armées. Il fonda les premières nouvelles provinces à l'extérieur du bassin du Reik.

*«Nous portons le deuil des inspirés,
Dont le génie leur fut dérobé ou détourné,
Aux yeux pleins d'espoir, risquant leurs utopies,
Pour les voir s'épanouir en noires tyrannies»*

—Les Psaumes du corbeau, «Une Mélopée pour l'espoir»



Toutefois, ces provinces, constamment attaquées par d'autres tribus humaines mais également par les peaux-vertes, les mutants et toutes sortes d'ennemis plus redoutables encore, se révélèrent difficiles à défendre. Ainsi, dès 900 CI, notre glorieux Empire avait quasiment abandonné ses ambitions expansionnistes pour se concentrer plutôt sur la défense de ce qu'il avait réussi à conquérir. À cette époque, il contrôlait déjà les immenses territoires qui sont aujourd'hui sous la garde de Votre Majesté Impériale et couvrait également la plus grande partie de ce que nous nommons aujourd'hui le Kislev, la totalité du Parravon, une vaste portion des Principautés Frontalières et, bien sûr, le Pays Perdu.

À mesure que nos frontières se stabilisaient, l'influence du culte de Sigmar grandissait. Au fil des siècles, le culte s'était assuré un immense soutien au sein de la noblesse comme de la paysannerie et son rayonnement éclipsait aisément celui du culte d'Ulric, autrefois tout-puissant. En 990 CI, cet état de fait fut officiellement reconnu par la législation impériale lorsque l'Empereur Ludwig le Boursouflé lui accorda une voix au conseil électoral, donnant ainsi au grand théogoniste des pouvoirs électoraux identiques à ceux d'un Comte Électeur. Devant cette injustice, les autres cultes poussèrent de hauts cris et répandirent toutes sortes d'accusations de corruption et de subornation, essentiellement fondées sur la passion de l'Empereur pour les mets raffinés et sur le fait que le grand théogoniste était bien connu pour donner de somptueux banquets. Néanmoins, toutes les réclamations restèrent lettre morte ; l'Empereur avait parlé.

Dix ans plus tard, la dernière pierre du grand temple de Sigmar était posée, mettant un terme à cet énorme projet de reconstruction. Exactement 1 000 ans après la victoire de saint Sigmar au col du Feu Noir, le culte de Sigmar était devenu le culte le plus important de notre glorieux Empire et il le démontrait de manière éclatante avec l'achèvement du plus majestueux temple de toutes les grandes provinces.

Loin d'approuver la nouvelle situation, les autres cultes n'hésitèrent pas à récriminer vertement. Parmi ces mécontents, ce furent les ulricains qui se montrèrent les plus volubiles et les plus bruyants, mais leurs protestations ne devaient guère trouver d'écho.

La situation du sud

Tandis que notre glorieux Empire s'étendait vers le nord et que le culte de Sigmar devenait de plus en plus puissant, les tribus disparates du sud se rallièrent à la bannière d'une guerrière à laquelle nous donnons aujourd'hui le nom de Myrmidia. Par une ingéniosité et un génie stratégique inégalés, elle conquit l'intégralité de la Tilée et de l'Estalie actuelle ; hélas ! le jour du couronnement qui devait la placer à la tête d'un territoire encore plus vaste que l'Empire situé au nord de ses terres, elle fut assassinée.

La déstabilisation et la guerre civile qui en résultèrent furent à l'origine de la fondation des cités-états tiléennes et des royaumes estaliens. Accablé de chagrin d'avoir perdu sa reine bien-aimée et dans un mouvement très semblable à celui qui avait été inspiré par Sigmar avant elle, le peuple de Myrmidia la déifia.

Toutefois, à la différence de ce qui se disait dans le nord, les populations du sud proclamèrent que Myrmidia avait toujours été une déesse et qu'elle avait choisi de marcher parmi les mortels afin de mieux les comprendre. Peu après cet événement, des rumeurs selon lesquelles Sigmar était en réalité le fils d'Ulric et avait toujours été un dieu se répandirent dans l'Empire. Les sigmarites tentèrent de les étouffer, car ils prônaient que leur dieu était unique à cause de son ascension, mais cette histoire est restée un mythe populaire.

Dans le sud, le culte de Myrmidia connut une expansion rapide. Il devait s'écouler de nombreux siècles avant qu'il ne prenne une quelconque importance dans l'Empire.

Les guerres civiles



Je suis affligé d'avoir à aborder cette sombre période de l'histoire de notre Empire, mais pour remplir ma mission auprès de Votre Majesté Impériale, et afin d'avoir la certitude que les erreurs du passé ne seront pas répétées, je ne saurais me dérober à la vérité. Bien qu'il nous soit difficile de concevoir comment un empire prospère et déjà vieux de 1 000 années a pu s'effondrer sans aucune véritable menace extérieure, c'est pourtant ce qui s'est produit.

Pour commencer, l'Empire fut frappé d'une série de calamités, pour la plupart dues à ses propres manquements. Cela faisait fort longtemps que les cultes et les grandes provinces nourrissaient des rivalités et des rancunes, certaines remontant même avant l'époque de Sigmar lui-même, et un millénaire de tractations politiques n'avait fait que cristalliser ces dissensions. Bientôt, les grandes provinces et les principaux cultes en vinrent à s'emparer des moindres occasions de s'affronter. Lançant l'anathème à leur guise pour défendre leurs intérêts, tous ces partis prirent lentement le chemin de la guerre.

Dans le tumulte ambiant, chaque Comte Électeur rassembla rapidement sa propre faction ; les cultes accordaient leur soutien (ou le vendaient) au gré de leurs intérêts, changeant d'allégeance suivant les flux et les reflux de la politique.

On ne peut nier que le second millénaire nous a apporté de grandes avancées, mais il est également indéniable qu'il fut une ère de déchirements, de corruption, de décadence et d'arrogance. Pour finir, les différends étant devenus irréductibles, la guerre civile éclata.

La décadence de l'Empire

La toile d'araignée de lézardes et de crevasses qui étoilaient la brillante surface de la puissance impériale était aussi ancienne que les Anciens dieux eux-mêmes ; elle remontait aux haines ancestrales des Teutognens et des Unberogens, des Taléutes et des Ostagoths. De nouvelles fissures apparaissaient chaque

LA LANCE DE L'INJUSTICE

« Aujourd'hui, le señor Albarano m'a emmené au grand temple de Myrmidia, à Magritta. Voilà une vision que je n'oublierai jamais et surtout pour une chose: ses dômes d'une taille inimaginable et qui ne sont soutenus par aucune colonne. Lorsque je l'ai interrogé sur la force qui les maintient ainsi et les empêche de s'effondrer, sa réponse amusée fut simplement: 'La science.' Je ne suis pourtant pas convaincu et je pense qu'il doit y avoir quelque élément magique dans leur construction.

On m'a fait visiter cet endroit merveilleux et on m'a expliqué en détail les mythes associés à chaque bas-relief, frise et vitrail. L'une de ces histoires m'a frappé par son côté particulièrement inattendu et je vais donc la rapporter ici.

Il y a bien longtemps, Myrmidia décida d'arpenter la terre sous la forme d'une impuissante mortelle. À ce moment-là, elle était pacifiste comme sa sœur Shallya. Alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, ses parents moururent et Myrmidia alla vivre chez son oncle et sa tante, de pauvres fermiers. Ils détestaient la jeune fille, saisissant toutes les occasions de la maltraiter et la forçant à besogner de l'aube au crépuscule. Pour finir, lorsqu'elle atteignit l'âge de la majorité, ils la donnèrent en cadeau à un seigneur des environs dans l'espoir qu'il leur en serait reconnaissant et allégerait leurs impôts.

Ce seigneur n'était pas un homme bienveillant. Il fit subir un grand nombre d'indignités à la déesse mortelle. Finalement, refusant de se soumettre à l'injustice plus longtemps, Myrmidia céda à sa colère et, s'emparant d'une lance de cérémonie exposée dans les collections de son seigneur, elle lui transperça l'abdomen.

Myrmidia en fut métamorphosée pour toujours. À compter de ce jour, elle ne quitta plus sa lance et cette arme a fini par devenir le symbole de tous ses combats. »

— Extrait des journaux de lord Karl-Rikard Goellner, 2e grand maître des chevaliers Panthères, 1556 CI

fois qu'un noble faisait appliquer une loi injuste, chaque fois qu'un culte soutenait un nouveau fonctionnaire corrompu, chaque fois qu'une nouvelle âme cédait lentement au désespoir ou à l'excès. Plutôt que de se mettre au service d'un Empire unifié, les cultes et les nobles commencèrent à vouloir se servir eux-mêmes, au détriment du peuple.

Il est généralement admis que les difficultés débutèrent vers la fin du premier millénaire CI ; les tribus des Bretonni s'étaient unies pour fonder une nouvelle nation gouvernée par Gilles le Breton et la province du Westermark, de l'autre côté des Montagnes Grises, fut attaquée et prise. Les Bretonniens se rassemblèrent alors pour lancer une attaque vers le nord, mais les fortifications bâties le long des Montagnes Grises furent bientôt peuplées de soldats issus de toutes les grandes provinces et les faibles chevaliers bretonniens furent mis en déroute.

Cette situation fut suivie d'une cascade de difficultés de plus en plus cruciales qui s'ajoutèrent les unes aux autres et aggravèrent la situation au point qu'une division devint inévitable. Pour commencer, la puissance du trône fut affaiblie de façon très significative par une succession d'empereurs plus décadents, incompétents et corrompus les uns que les autres. Le pire de tous fut probablement l'Empereur Boris Hohenbach (1053-1115 CI) souvent surnommé « l'Avide » ou, moins poliment, « l'Incapable ». Tirant parti de son éminente position pour son profit personnel exclusif, il laissa les mains libres aux Comtes Électeurs tant que ceux-ci pensaient à lui envoyer fréquemment de somptueux cadeaux. Il inventa les charges impériales, qu'il vendait dès que le niveau de ses coffres commençait à baisser (ce qui se produisait souvent et dans de vastes proportions), ainsi que des titres aussi ronflants que ridicules dont il gratifiait ses amis et concubines au gré de ses caprices. Le pire, peut-être, est que les cultes apportèrent généralement leur soutien à ces empereurs indignes plutôt que de lutter contre leur influence, car cela leur permettait de profiter d'une plus grande liberté et, parfois, d'avantages politiques. Bientôt, les scandales compromettant le clergé se firent aussi communs que ceux qui impliquaient des nobles. On connaît plusieurs chroniques d'Altdorf relatant les mésaventures de prêtres déconfits contraints de faire défiler leurs maîtresses et leurs harems dans la rue en signe de mortification ou de moines dont les activités criminelles furent mises au jour par leurs rivaux. Il faut néanmoins se montrer prudent face à ce genre de rapports car nombre d'entre eux furent établis par des ennemis politiques dans l'intention d'étayer leur propre position.



Alors que l'Empire vacillait sous la tempête, l'horreur de la Peste Noire déferla soudain sur le bassin du Reik, en 1111 CI, exterminant des communautés entières. Le bilan fut effroyable ; on estime que certaines provinces perdirent les neuf dixièmes de leur population, emportés par la maladie. Par malheur, le vide du pouvoir engendré par cette triste situation fut bientôt occupé par la guerre. Déjà bien dépeuplée à la suite de nombreuses attaques peu judicieuses contre la forêt elfique de Laurelorn, la province du Drakwald fut proprement anéantie et envahie par des hordes de maraudeurs peaux-vertes et hommes-bêtes. Dans les remous consécutifs à l'épidémie, des empereurs encore plus faibles que leurs prédécesseurs furent installés au pouvoir par des Électeurs égoïstes, bien décidés à mener leurs querelles intestines pour la possession des territoires dépeuplés. En vérité, les conflits étaient si fréquents que nous appelons aujourd'hui cette période l'Ère des Guerres.



En 1360 CI, incapable d'en supporter davantage, l'une des grandes provinces déclara son indépendance. D'une manière assez significative, elle était soutenue par deux des cultes les plus importants de l'Empire: les taalites et les ulricains.

«—Je dis que c'est le crime parfait, car si nous réussissons personne ne pourra nous arrêter, même si tout le monde est au courant de notre forfait. Nous ne pouvons être punis que si nous échouons.

—Mais comment cela est-il possible? Quand nous commettons un crime, la loi du royaume doit toujours s'appliquer, particulièrement si tout le monde sait ce que nous avons fait et qui nous sommes.

—Pas dans le cas de ce crime-là, mon cher. Je te garantis que le succès nous assurera l'impunité.

—Je t'en prie, ne me torture pas plus longtemps. Quel est donc ce crime qu'il nous faut préparer?

—C'est à toi de me le dire.»

—Les Mystères du dix

Le cas de l'Impératrice Ottilia

Lorsque le grand-duc du Stirland, à l'évidence un pion des sigmarites et un ennemi de longue date du Talabecland, fut élu Empereur par les Électeurs, la grande-duchesse Ottilia du Talabecland décida que la mesure était comble et, après avoir consulté le culte de Taal, elle entama ses préparations.

À Middenheim, le culte d'Ulric était également exaspéré. Les grands-ducs de cette cité se défiaient depuis longtemps de l'influence du culte sur la populace et tentaient depuis un certain temps de le contraindre à se réorganiser. En outre, le culte de Sigmar contrôlait l'élection des nouveaux empereurs, ce qui était intolérable aux yeux des ulricains. Lorsque Ottilia entra en relation avec l'Ar-Ulric en prétendant détenir la preuve que tous les sigmarites étaient des hérétiques et que Sigmar, en vérité, n'avait rien d'un dieu, le grand prêtre accepta avec joie de transférer le siège de son culte à Talabheim.

Lorsque l'Ar-Ulric arriva à l'Œil de la Forêt, il y fut chaleureusement accueilli et, après avoir vu les documents fallacieux d'Ottilia, les ulricains proclamèrent tous les sigmarites hérétiques; Ottilia bannit le culte de Sigmar de ses terres.

Le Talabecland déclara son indépendance. Sans avoir été élue, Ottilia revendiqua le titre d'Impératrice et se fit couronner par l'Ar-Ulric, tout comme Sigmar dans le passé. Les autres grandes provinces en furent abasourdies. Elles le furent encore plus lors de la bataille de la Talabec, quand Ottilia quitta son inexpugnable bastion de Talabheim à la tête de ses armées et anéantit les forces pourtant bien supérieures en nombre que l'Empereur stirlander avait envoyées vers le nord afin d'écraser sa rébellion.

Ayant ainsi affirmé sa position, Ottilia se retira derrière les imprenables murailles de Talabheim et laissa la guerre faire rage autour d'elle.

Malgré toutes leurs tentatives, aucun empereur ne réussit à faire céder les remparts du cratère du Taalbastion et Talabheim n'est encore jamais tombée à ce jour. Les empereurs ottiliens (comme on les appela) devaient gouverner le Talabecland jusqu'en 2304 CI, date à laquelle Magnus de Nuln parvint à faire revenir cette province dans le giron de l'Empire.

La débâcle de l'Empire

Les chroniques de l'Ère des Guerres sont une litanie de haines amères et de misères; à les lire, il paraît évident que même les plus grands dangers furent insuffisants à contraindre notre glorieux Empire à résoudre ses conflits internes et ses antagonismes.

En vérité, quand le sultan Jaffar d'Arabie envahit l'Estalie au XVe siècle, à la tête de forces si puissantes que le Vieux Monde tout entier parut menacé d'invasion, les grandes provinces ne réagirent même pas. Pour notre honte durable, il fallut que ce soit le roi Louis de Bretonnie qui lance un appel désespéré à tous les hommes de bonne volonté afin de débarrasser le Vieux Monde des envahisseurs. Les croisades contre l'Arabie qui s'ensuivirent sont remarquables en ceci que ni les cultes ni les Comtes Électeurs ne leur apportèrent de soutien officiel; pourtant des nobles et des hommes de foi venus des quatre coins de l'Empire divisé répondirent à l'appel. Après les croisades, les chevaliers vétérans qui en revinrent fondèrent certains des plus puissants ordres séculiers de chevalerie connus dans l'Empire: les chevaliers Panthères, les chevaliers du Lion d'Or, les chevaliers Jaguars. Les cultes virent cela d'un très mauvais œil car leurs ordres templiers étaient jusqu'alors les seuls ordres de chevalerie reconnus mais, l'or d'Arabie ayant acheté le soutien des Comtes Électeurs, les nouveaux ordres furent reconnus et officialisés. Seuls les chevaliers du Soleil, un nouvel ordre de chevaliers impériaux qui s'étaient convertis au culte de Myrmidia durant la croisade, n'étaient pas séculiers. Cependant, comme ils vénéraient une divinité étrangère, ils ne furent pas mieux reçus que les autres.

L'Ère des Guerres se termina en 1547 CI, lorsque l'Ar-Ulric retourna à Middenheim. Les ulricains s'étaient brouillés avec les successeurs d'Ottilia; pour obtenir le droit de réintégrer le grand temple du culte, ils durent, à contrecœur, accepter d'imposer le célibat à leur clergé (de manière à empêcher l'établissement de toute dynastie qui puisse porter ombrage à celle des grands-ducs de Middenheim). À peine un mois après, Middenheim proclama son indépendance et sa séparation d'avec l'Empire et l'Ar-Ulric couronna le grand-duc Heinrich empereur. Le fait qu'Heinrich venait de se faire éconduire par le culte sigmarite et que le grand théogoniste avait couronné un autre empereur que celui qui venait d'être élu (Heinrich) est certainement une pure coïncidence.

Il y avait à présent trois empereurs, chacun soutenu par un culte différent: l'Empereur ottilien, appuyé par les taalites, l'Empereur-Loup, favori des ulricains, et l'Empereur de l'Électorat. Il faut remarquer que les élections menées sous la férule des sigmarites se faisaient à cette époque dans de telles conditions de corruption qu'elles sont aujourd'hui considérées par la plupart des érudits comme de simples formalités destinées à entériner le choix du grand théogoniste.

L'Âge des Trois Empereurs fut une période de guerres ininterrompues, de calamités et de douleurs. Les provinces étaient infestées de nécromanciens et de démonologues. La tribu gospodar, une peuplade humaine jusqu'alors inconnue, déferla depuis l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde, infligeant de cuisantes défaites aux Ungols, aux Ostlanders et aux Ostermarkers, et faisant reculer les frontières de l'Empire pour fonder une nouvelle nation: le Kislev. Les peaux-vertes multipliaient leurs attaques depuis les profondeurs des montagnes et des forêts, au point qu'ils réussirent à rayer de la carte la grande

LA LAME D'OMBRE

«Ce mythe n'est pas connu des cultes car je le tiens des Asurs, avec lesquels j'ai eu la bonne fortune de pouvoir discuter de ces sujets.

Quand se produisit l'effondrement des Grandes Portes et que les énergies mutagènes de l'Aethyr furent libérées sur le monde, Verena, qui était en deuil, vit Taal s'approcher d'elle pour lui demander de se joindre à la défense contre les Dieux Sombres. Il était devenu roi après que son père, Asuryan, fut mortellement frappé par le Dieu du Sang et il rassemblait tous ceux qui étaient encore vivants. Il fallut beaucoup de persuasion, mais Verena finit par accepter de se joindre aux survivants réunis à la Grande Pyramide.

À son arrivée, elle fut très choquée de voir qu'il restait si peu d'entre eux. Comprenant qu'ils avaient désespérément besoin d'un atout, elle se plongea dans l'étude des grandes tablettes des Anciens et découvrit l'existence de l'Épée du Jugement de Tlanxla, une arme d'un pouvoir inimaginable. Alors, sans en informer Taal, elle se mit en route vers la Porte du Sud, déguisée en servante des Dieux Sombres. Après avoir traversé d'innombrables épreuves, elle la trouva enfin aux mains d'un Dieu-démon.

Comme tant d'autres artefacts ayant appartenu aux Anciens, l'épée avait été utilisée pour servir les machinations des Dieux Sombres. Le Dieu-démon en question se nommait Ulgu et le Maître du Changement lui avait enjoint de se joindre à sept autres dieux afin de submerger le royaume mortel sous les flots de l'Aethyr. Grâce à sa subtile intelligence, Verena mystifia Ulgu et lui soutira l'épée, puis elle s'enfuit vers la Grande Pyramide afin de participer à la dernière résistance contre les Dieux Sombres.

Elle revint alors que les forces du Chaos avaient déjà lancé leur offensive. Se laissant tomber du haut du ciel, elle se posa au milieu des défenseurs. Petit à petit, ceux-ci étaient repoussés vers le haut de la pyramide et il ne resta bientôt plus qu'une poignée de dieux réunis autour du Trône de Diamant qui se trouvait au sommet.

Soudain, alors que tout paraissait perdu, un immense feu d'un blanc aveuglant jaillit du Trône et Asuryan le Phénix, le visage couvert d'un masque mi-parti blanc et noir, s'avança. Avec une puissance née de sa fureur, le roi des dieux ressuscité repoussa les forces du Chaos confondues.

Encore aujourd'hui, les serviteurs elfes de Verena, qu'ils nomment Hoeth, portent des épées au côté, à l'instar de leur divinité. Et c'est pourquoi nous, sages magisters de l'Ordre Gris, avons une préférence pour cette arme, tout cela en mémoire d'un mythe qui n'est probablement qu'une fiction.»

— MARKUS FISCHER, MAGISTER DE L'ORDRE GRIS

province de Solland en 1707 CI. Les côtes étaient continuellement harcelées par les pillards norses qui saccagèrent Marienburg en 1850 CI. Les persécutions étaient monnaie courante, particulièrement de la part du culte de Sigmar. La dernière pierre du portail de Morr fut posée quand Magritta de Marienburg s'autoproclama impératrice en 1979 CI. Le culte de Sigmar refusa de la reconnaître, de même que l'ensemble des Comtes Électeurs. Il n'y eut pas de cérémonie de couronnement et l'Empire se retrouva privé d'un Empereur élu.

En 1999 CI, comme en témoignage du courroux de Sigmar devant la caricature qu'était devenu son Empire, une comète à deux queues s'abattit sur la capitale de l'Ostermark qui fut totalement anéantie.

Certains y virent le signe ultime, la confirmation que le rêve de Sigmar touchait à sa fin et que son Empire était mourant. Bientôt, toutes les grandes provinces reprirent leur indépendance. La guerre se généralisa, entre les provinces aussi bien qu'entre les cultes qui les soutenaient.

La Grande Guerre contre le Chaos



Les grandes provinces étaient désemparées, victimes de leurs guerres et de leurs conflits acrimonieux. De sombres puissances se levèrent pour revendiquer les anciennes terres de Sigmar. À l'est, la Sylvanie tomba sous l'influence funeste des morts-vivants et les terrifiantes guerres des Comtes Vampires mirent quasiment à genoux les provinces toujours ravagées par leurs querelles intestines. Au nord, le Westerland, le Nordland et l'Ostland subissaient continuellement les raids des Norses. Bien abritée au cœur des montagnes, la menace des peaux-vertes ne s'assoupissait jamais et les hommes-bêtes des forêts mettaient les villages à feu et à sang et brûlaient les récoltes.

Pourtant, tous ces conflits n'étaient que le voile qui dissimulait la véritable menace. Très loin au nord, des tribus plus anciennes que l'Empire disloqué de Sigmar se regroupaient en multitudes inimaginables. Elles se rassemblaient sous la bannière de celui qu'elles pensaient être l'élu des Dieux Sombres : un être maléfique du nom d'Asavar Kul.

L'heure de la Grande Guerre contre le Chaos avait sonné ; c'est un événement, nous le savons à présent, que les races anciennes avaient prédit et dont elles craignaient la venue depuis des millénaires.

L'avènement de Magnus le Pieux

Si Votre Majesté Impériale le permet, je pense que cet extrait des Chroniques de Magnus, *de Jutte Sigmarzoon, décrit cette époque de terreur infiniment mieux que je ne saurais le faire. Ce texte me paraît particulièrement pertinent en ceci qu'il mentionne également les actions de certains cultes. Par malheur, comme cela avait déjà été le cas à l'époque des croisades et comme nous le savons aujourd'hui, les cultes commencèrent par ne pas soutenir la bonne cause.*

«Ils descendirent des Désolations du Nord. Les Kurgans. Les Hungs. Les Norses. À leurs côtés cheminaient les mutants et les hérétiques. En tête de leurs troupes paradaient les serviteurs démoniaques des Dieux Sombres. Et tous marchaient sous la bannière d'Asavar Kul, le champion des Puissances de la Déchéance, le Damné, l'Indomptable.

La horde était phénoménale, à peine imaginable. Par milliers, innombrables, ils se déversèrent sur les terres du sud et les prêtres des Dieux Sombres les aiguillonnaient, réclamant toujours plus de sang et de sacrifices pour satisfaire leurs effroyables maîtres.

Arrivée sous les remparts de la cité kislevite de Praag, la marée vociférante la dévasta sans tarder. Bientôt, la ville ne fut plus qu'une ruine infâme, profanée, modelée dans les reliquats corrompus de la haine qui s'y était exprimée. Les murailles fracturées hurlaient de la voix des âmes de ses défenseurs, emprisonnées et soumises à des tortures insoutenables. Des démons abominables hantaient ses rues livrées à la folie, s'ébattant à leur aise avec une joie sans retenue. Le Chaos régnait sans partage.

Désespérément, le Kislev appela à l'aide, mais les grandes provinces de l'ancien Empire étaient elles-mêmes dans une situation désastreuse. Depuis un nombre incalculable d'années, les mutations s'étaient répandues sur leurs territoires et la peste s'était ensuivie, tranchant au travers des communautés comme l'aurait fait une lame enduite de pus. Les cités, autrefois si belles, résonnaient des sanglots des mères hurlant leur chagrin devant leurs enfants morts ou mutants. Les champs desséchés étaient jonchés de corps d'hommes brisés, le dos broyé par leur travail sur cette terre qui leur refusait les récoltes. La famine, la maladie, la misère et la haine étaient tout ce qui restait aux hommes. Le désespoir régnait en maître sur les héritiers de Sigmar.

« C'est alors que la divine Myrmidia remarqua : 'Lorsqu'il se trouve confronté à un ennemi immensément supérieur en nombre, le bon général doit savoir user de sa ruse et exploiter l'orgueil de l'ennemi. Celui qui commande une force immense s'attend à remporter le combat mais, en utilisant cette assurance, nous pouvons lui arracher la victoire.'

À ces mots, Lagario s'exclama : 'Mais, général, ils sont tellement plus nombreux que nous ; nous allons être débordés et encerclés. Je refuse de laisser massacrer mon peuple.'

La divine Myrmidia lui répondit : 'Nous avons bien de la chance car nous sommes supérieurs à leur armée du sud.'

Lagario la regarda d'un œil exorbité : 'Ils ont une armée au sud ?'

La divine Myrmidia sourit : 'Pas encore, mais nous pouvons résoudre ce problème.' »

— L'Art de la guerre,
« La bataille du pont des Quatre Larmes »

C'est alors que Magnus arriva.

Il prêcha d'abord à Nuln et tous ceux qui entendaient sa parole l'écoutaient. Il parlait, d'une voix aussi pénétrante qu'une lame acérée, aussi passionnée que celle d'un innocent injustement accusé, aussi outragée que celle d'un père dont l'enfant vient d'être assassiné, et l'éloquence de ses discours transperçait tous les désespoirs. Il fit résonner un sentiment que nous avions depuis longtemps perdu. Il nous offrit l'espoir.

Cependant, les haines et les défiances d'un millénaire de guerres étaient impossibles à ignorer et nombreux furent ceux qui refusèrent de l'écouter, particulièrement au sein des cultes dont le clergé ruminait son amertume. Cependant, ils eurent beau condamner Magnus, leurs dieux le soutenaient. À Middenheim, le culte d'Ulric tourna ce nouveau prêcheur en ridicule ; alors, Magnus traversa la Flamme éternelle, démontrant ainsi qu'il avait la faveur du dieu de la Guerre. À Altdorf, le grand théogoniste le proclama hérétique, mais quand les templiers de Sigmar l'attachèrent sur le bûcher, les flammes refusèrent de prendre, même lorsqu'on les arrosa d'huile. Lorsque Magnus arriva à Talabheim, les taalites lui ordonnèrent de quitter la cité ; en réponse,



tous les loups de la forêt de Taalgrunhaar se mirent à hurler si fort que leurs cris couvraient le bruit du tonnerre et un grand cerf au pelage marqué d'un marteau blanc apparut devant la porte du temple de Taal. Lorsque Magnus alla prêcher à Marienburg, les manannites ricanèrent de la guerre qu'il voulait aller faire pour des étrangers ; alors la mer se souleva d'une vie propre et l'on dit que Triton lui-même vint nager entre les îles. Partout où il allait, inlassablement, Magnus parlait de la guerre, de la menace qui s'approchait, de la nécessité de soulager le Kislev avant qu'il ne soit trop tard. Et les dieux lui répondaient.

Une armée encore plus importante que celle qui s'était rangée aux côtés de Sigmar se rassembla et marcha vers le nord sous le commandement de Magnus. La peste les environnait. Les mutations étaient partout. Mais Magnus était pur, il était fort et son armée l'était aussi.

À la bataille des Portes de Kislev, en 2302 CI, Magnus affronta les hordes du Chaos menées par Asavar Kul. Contre toute attente et bien qu'elles fussent très supérieures en nombre, il triompha. »

La renaissance de l'Empire

La popularité de Magnus était absolue ; il est quasiment impossible d'en traduire l'ampleur dans ce simple manuscrit. Il avait vaincu un ennemi d'une puissance inconcevable et abattu de sa main le plus grand de tous les ennemis, Asavar Kul. Plus encore, il avait fait l'union de l'Empire, mieux qu'aucun avant lui excepté Sigmar en personne.

Certains pensèrent que Magnus était une réincarnation de Sigmar. Les chroniques sigmarites de ce temps nous relatent de très nombreux miracles supposément accomplis par le grand héros et qui tendent tous à étayer cette affirmation. Plus nombreux encore furent ceux qui étaient convaincus que Magnus était sans aucun doute l'élu de Sigmar et il semble véritablement que cela ait été le cas. Quoi qu'il en soit et quelles qu'aient pu être les convictions de chacun, tous proclamaient qu'il fallait le couronner Empereur.

Pour la première fois en un millénaire, les dirigeants de toutes les grandes provinces se trouvèrent réunis en un seul lieu pour élire un empereur et ils choisirent Magnus pour les gouverner.

On ne saurait dire que tous les nobles furent satisfaits, mais ils n'avaient guère le choix. Le peuple les aurait lynchés s'ils avaient refusé. Magnus était aimé comme personne avant lui et l'Empereur Magnus de Nuln sut tirer parti de cette adoration pour appliquer ses nombreuses réformes.

Deux de ses décrets, en particulier, devaient avoir une influence directe sur la vie des cultes.

En souvenir de l'indéfectible soutien du culte de Sigmar à l'égard des empereurs élus, Magnus lui accorda trois votes au nouveau collège électoral formé pour nommer les empereurs. En reconnaissance de la place particulière tenue par le culte d'Ulric dans l'histoire de l'Empire, il lui accorda un vote. On pense généralement que le culte de Taal et Rhya se vit également offrir un poste électoral, mais qu'il le refusa pour des raisons inexpliquées ; quoi qu'il en soit, il est impossible de vérifier la véracité de cette allégation. Cette division des votes plongea la plupart des cultes et des Électeurs dans la fureur, pour différentes raisons, mais Magnus ignora les récriminations car il avait en tête d'autres préoccupations de plus grande importance.

Bien conscient que les dissensions des cultes avaient été l'une des principales raisons de l'effondrement de l'Empire, Magnus constitua un conseil auquel tous les cultes les plus importants de l'Empire furent tenus de siéger par décret impérial. Le Grand Conclave (c'est le nom qu'il lui donna) devrait se réunir tous les cinq ans à la capitale impériale et serait présidé par l'Empereur en personne qui aurait la charge de s'assurer que tous les problèmes évoqués lors de ces séances seraient traités de manière appropriée. La liste des cultes qu'il choisit déclencha quelques controverses. En plus des cinq cultes des Anciens Dieux, bien sûr, et des cultes largement répandus de Sigmar, Shallya et Verena, il y fit également inclure ceux de Ranald et Myrmidia. Officiellement, ce dernier culte fut sollicité car l'ordre des chevaliers du Soleil avait été le premier de tous les ordres à répondre à son appel aux armes ; en fait, on pense communément que la véritable raison de cette intégration résidait dans l'influence omniprésente du culte en Tilée et en Estalie, deux régions que Magnus espérait faire reconnaître et dont il voulait suivre l'évolution de près.

LES DIEUX SOMBRES

« Alors ce fut le Cataclysme.
Le roi Taal se leva dans Sa forêt et, avec le sombre Morr qui murmurait de funestes présages à Son oreille, Il bannit tous les immortels du monde.
Mais les architectes du Cataclysme refusèrent de se soumettre à Son ordre.
Jaloux du roi Taal, le Corbeau, le Chien, le Serpent et le Vautour avaient essayé d'utiliser les Grandes Portes pour Lui dérober ce qui Lui appartenait.
Ils avaient échoué.
Tandis que les autres immortels prenaient la fuite, ces quatre-là attaquèrent, remplis d'amertume et de colère par leurs frustrations.
Beaucoup moururent.
Après d'innombrables batailles, le roi Taal se trouva enfin encerclé. Les alliés n'étaient pas nombreux à Ses côtés.
Ulric le Loup. Le noble Margileo. Verena la Juste. Sotek le Serpent. Manann venu de la mer. Et aussi la douce Shallya, effrayée, avec son visage baigné de larmes.
Inquiet du futur, le souriant Ranald lui-même s'était enfui pour aller se cacher dans les Domaines entre les Mondes.
Ainsi donc, juste au moment où les quatre et leurs complices apparaissaient pour l'affrontement final, le Flamboyant Phénix, que tous avaient cru mort, descendit du sommet de Son étincelante pyramide pour châtier tous ceux qui s'approchaient de Lui.
C'est ainsi que les rebelles furent repoussés de l'autre côté des Grandes Portes et enfermés pour l'éternité.
Hélas, frénétiques dans leur prison, ils ne tardèrent pas à chercher un moyen de s'échapper.

—Traduit de la Stèle Obernarn, aujourd'hui conservée au Musée impérial d'Altdorf



LA GRANDE SUPERCHERIE

« Je dis alors : 'Peux-tu me raconter le conte de Ranald et comment il accéda à la divinité ?'

L'enfant me répondit : 'Oui. La Grande Supercherie. Un conte bien connu. Les ranaldains racontent que, lorsqu'il était encore un mortel, Ranald était un brigand, une âme aimable qui volait aux riches pour donner aux pauvres. Shallya fut tellement enchantée de sa personnalité qu'elle tomba amoureuse de lui, séduite par le romantisme de ses aventures et de ses hauts faits.

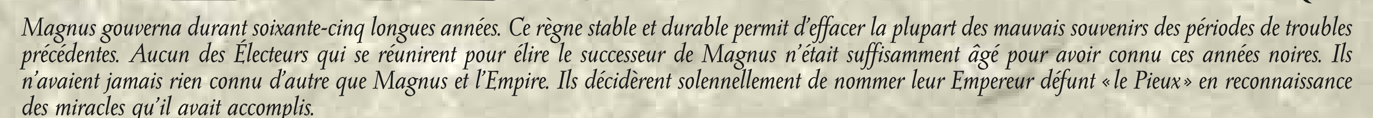
Une nuit, alors qu'il distribuait des vivres à des victimes du Seigneur des Mouches, Ranald tomba cruellement malade et vit Morr s'approcher de son chevet. Ne pouvant supporter l'idée de perdre son bien-aimé, Shallya arracha Ranald à l'étreinte de son père en utilisant le seul moyen qu'elle put trouver : elle le laissa boire à son divin Calice et lui accorda l'immortalité.

Ranald, devenu un dieu, se moqua de la naïveté de Shallya. Devant la déesse éplorée, il reconnut qu'il n'avait jamais été malade et qu'il l'avait manipulée depuis le début.'

Je lui demandai : 'Alors cette histoire est vraie ?'

L'enfant répliqua : 'Non. Elle est fausse. La plus grande supercherie jamais inventée par Ranald fut de convaincre les hommes qu'il avait un jour pu être l'un d'entre eux.' »

— LE TESTAMENT DE PERGUNDA, « DE LA RÉPARATION DES INJUSTICES »



L'avènement de Karl Franz

Magnus gouverna durant soixante-cinq longues années. Ce règne stable et durable permit d'effacer la plupart des mauvais souvenirs des périodes de troubles précédentes. Aucun des Électeurs qui se réunirent pour élire le successeur de Magnus n'était suffisamment âgé pour avoir connu ces années noires. Ils n'avaient jamais rien connu d'autre que Magnus et l'Empire. Ils décidèrent solennellement de nommer leur Empereur défunt « le Pieux » en reconnaissance des miracles qu'il avait accomplis.

Pourtant, si Votre Majesté Impériale me permet cette audace, je pense que c'est dans la reconstruction complète de notre Empire qu'il faut voir le véritable miracle de Magnus. Il rééquilibra minutieusement les pouvoirs entre les grandes provinces et rétablit les douze Comtes Électeurs, comme Sigmar bien longtemps avant lui. Il créa les Collèges de Magie avec l'aide des hauts elfes, assurant ainsi la future défense de l'Empire grâce à leur puissance. Il contraignit les cultes à renouer des relations et les obligea à se réunir devant lui tous les cinq ans pour régler leurs différends, une chose qu'ils finirent par accepter d'assez bonne grâce. Il réussit même à nouer d'étroites relations diplomatiques avec les nations environnantes, en dépit de leurs antagonismes historiques.

Tout cela, il le fit pour une seule raison : jusqu'au jour de sa mort, les chroniques nous rapportent que Magnus déclarait souvent que le Chaos n'avait pas été vaincu, mais seulement repoussé. Il était convaincu que les Dieux Sombres reviendraient et que l'Empire devait ériger des remparts de foi, de pierre et d'acier pour se défendre contre la marée lorsqu'elle monterait à nouveau.

Comme nous le savons tous aujourd'hui, ses craintes étaient fondées.

L'approche de la Tempête

La Grande Guerre fut suivie de plus de deux cents années de paix relative. Notre glorieux Empire résista aux assauts des hommes-bêtes des forêts, aux pillages des maraudeurs peaux-vertes et aux attaques de ses cupides voisins ; il survécut même à plusieurs tentatives de démembrement (y compris de brefs épisodes de guerre civile) et il triompha, au prix de l'abandon du Pays Perdu qui acheta son indépendance grâce à ses coffres bien garnis. Malgré tout, l'Empire demeura, fort et solide.

Au fil du temps, les anciennes inimitiés entre les cultes commencèrent lentement à refaire surface et les rues redevinrent périlleuses à fréquenter. Les hommes-bêtes s'enhardirent et se soulevèrent dans leurs forêts ; la Drakwald, en particulier, devint terriblement dangereuse. Les cultes du Chaos réapparurent au grand jour et l'on vit s'allumer les bûchers des répurgateurs aux quatre coins de l'Empire tandis que des dizaines de prophètes se pressaient dans les rues, proclamant à qui voulait l'entendre que la fin était proche. Pire encore, les mutations recommencèrent à se répandre dans la population.

Comme Votre Altesse Impériale le sait bien, lorsqu'elle fut élue par ses illustres pairs pour gouverner notre glorieux Empire, il paraissait déjà évident que quelque chose ne tournait pas rond. Tous les cœurs étaient habités du sentiment d'un désastre imminent et personne ne semblait capable de l'écarter. Les relations se dégradaient entre ulricains et sigmarites, de même qu'entre taalites et sigmarites ; malgré toutes les actions entreprises pour apaiser cette agitation religieuse, les antagonismes étaient trop anciens et trop bien enracinés. Partout dans l'Empire, on vit bientôt éclater des émeutes qui menaçaient de raviver les flammes de la guerre.

« Je suis Sigmar. Je brille comme l'or. Je suis dieu.

Entendez mon nom et écoutez car il résonnera d'un éclat redoublé à travers les siècles. Il jettera mes ennemis à bas où qu'ils se cachent. Il se fera entendre lorsque le besoin s'en fera le plus ressentir. »

— DEUS SIGMAR

Pour notre bonne fortune, Votre Majesté Impériale s'est non seulement révélée être un remarquable chef de guerre et un diplomate de grand talent, mais également un important protecteur des arts et un inébranlable ennemi de toutes ce qui est impur et blasphématoire. Bien que ces dernières années aient été empoisonnées par la lente infiltration du Chaos, votre Majesté Impériale a travaillé sans relâche à combattre ce péril maléfique et a su œuvrer avec tous les cultes afin de garantir que son honorable combat ne soit pas mené en vain.







En 2522 CI, nul ne pouvait imaginer que les infâmes esclaves du Chaos s'apprêtaient à revenir, tout comme Magnus l'avait prophétisé, et en hordes si nombreuses que cela en était inimaginable. Pourtant, elles revinrent et elles ne se préoccupèrent pas du Kislev. Cette fois-ci, Archaon l'Indomptable, nouveau généralissime des hordes du Chaos, se rua droit sur notre glorieux Empire.

La Tempête du Chaos

En vérité, nous avons bien de la chance d'avoir eu Votre Majesté Impériale pour nous guider durant la guerre qui porte à présent le nom de « Tempête du Chaos ». Sans vos qualités de chef et sans l'intelligence supérieure que vous avez démontrée pour la diplomatie, il ne fait aucun doute que notre glorieux Empire serait tombé aux mains des Puissances de la Déchéance. L'une de vos plus brillantes actions fut la convocation du Conclave de la Lumière, un grand conseil décidé par Votre Majesté Impériale pour décider du futur de tous nos peuples, qui permit la réunion des cultes avec les plus grands dirigeants du Vieux Monde ; sous votre direction éclairée, tous purent travailler ensemble et, finalement, parvenir à une stratégie d'accord mutuel afin de repousser les infamies qui s'apprêtaient à nous envahir.

La guerre qui s'ensuivit fut dévastatrice. La plus grande partie du Kislev, de l'Ostland, du Hochland et du Middenland fut ravagée par les maraudeurs sans merci qui descendaient du nord, tandis que l'Ostermark et le Stirland subissaient les assauts d'une seconde horde surgie de l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde. Saisissant leur chance, les peaux-vertes attaquèrent également, traçant un sanglant sillon à travers l'Averland, le Stirland, l'Ostermark et le Talabecland. En outre, comme si cela ne suffisait pas, toutes ces guerres et ce sang versé réveillèrent une ancienne faction maléfique et les Comtes Vampires de Sylvanie se soulevèrent à nouveau, reprenant le contrôle total de leurs terres maudites avant de se lancer eux aussi à l'assaut.

Comme Votre Majesté Impériale le sait pour l'avoir vécu, le siège de Middenheim marqua la fin de la Tempête du Chaos. Renforcée grâce à votre génie tactique, la grande cité du Loup Blanc parvint à tenir tête à Archaon et à ses légions apparemment innombrables. Dans l'exaltation du combat, Valten, un héros de l'Empire que l'on dit être la réincarnation de Sigmar, donna sa vie en engageant Archaon en combat singulier afin de garantir la victoire. Ce sacrifice fut une blessure qui reste au plein cœur de l'Empire, mais il nous permit de triompher.

Malgré les ravages qu'il a subis, notre glorieux Empire a survécu.

> ### LA VIE APRÈS LA MORT
>
> *« Des mensonges. DES MENSONGES ! Il n'y a pas de vie après la mort. La barque de Morr nous emmène vers la gueule béante de dieux affamés et indifférents. Nous ne sommes que la nourriture qui apaise leur insatiable appétit ! Reniez-le ! Reniez-les tous ! LE CHAOS EST PARTOUT ! »*
>
> — Graffiti trouvé sur les murs du temple de Morr, à Talabheim, en 2522

Les temps présents

Aujourd'hui, l'influence des cultes de notre glorieux Empire se fait sentir dans presque tous les domaines. Dans toutes les villes et cités, on trouve des temples dédiés à tous les dieux les plus importants, ainsi qu'à de nombreuses divinités mineures, et nos campagnes sont parsemées d'oratoires et de sanctuaires de toutes tailles et de toutes formes.

Bien que les grands schismes religieux fassent à présent partie du passé, leur souvenir persiste et certains cultistes, parmi lesquels un bon nombre de sigmarites et d'ulricains, nourrissent encore une suspicion aussi profondément enracinée que tenace les uns envers les autres. Néanmoins, voilà bien deux siècles que notre Empire n'a pas subi l'affliction d'une véritable guerre civile de grande envergure et, tant que nous saurons apprendre de nos erreurs passées grâce à nos livres d'histoire, nous pourrons, si Sigmar le veut bien, faire en sorte que ces horreurs ne se reproduisent pas.

Bien que l'Empire de Sigmar Heldenhammer ait failli être anéanti par les barbares forcenés des tribus des Dieux Sombres, la gouvernance éclairée de Votre Altesse Impériale nous rendra capables de traverser les sombres jours qui nous attendent. L'Averland, le Mootland, le Reikland et le Wissenland sont les seules grandes provinces qui soient encore à peu près indemnes ; cela signifie qu'elles n'en sont que plus disponibles pour aider à la reconstruction qui rendra le nom de Karl Franz aussi célèbre que celui de Magnus et le fera résonner dans les cœurs de nos descendants au fil des âges.

Comme de juste en des temps aussi difficiles, le peuple va également se tourner vers ses prêtres ; ainsi il est plus que jamais capital que les cultes prêchent le message adéquat. Il est vrai que certains d'entre eux nourrissent encore d'anciennes rancunes remontant à l'époque des grandes tribus et, oui, certains sont convaincus d'avoir raison de se haïr les uns les autres. Pourtant, tous ces hommes restent des citoyens de l'Empire, des sujets de Votre Majesté Impériale et des serviteurs des dieux. Ulricains, taalites, sigmarites ou autres, tous sont prêts à lutter contre les Puissances de la Déchéance jusqu'à leur dernier souffle. C'est un sentiment qui les unit tous.

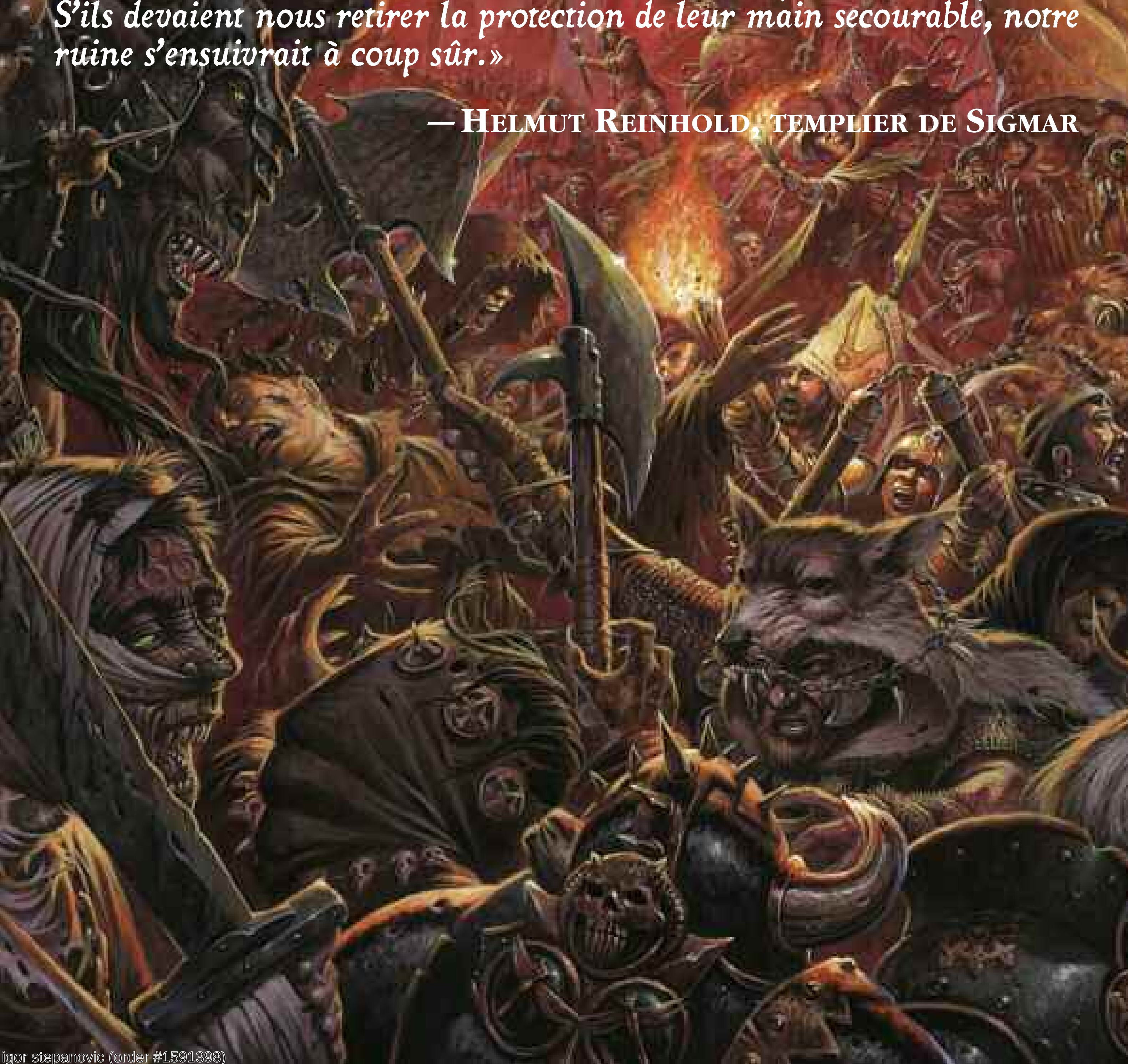
C'est donc vers eux, ces individus courageux, ces défenseurs des cultes, que nous, les hommes de l'Empire, devons toujours nous tourner car ils ne perdent jamais espoir et ne désespèrent jamais.

Ils sont notre salut.

Hieronymous de Nuln

«Nous devons rester fermes face à la marée montante de l'horreur dont les vagues viennent s'écraser sur les rivages de la civilisation, car ses forces sont inépuisables, implacables et n'ont d'autre désir que notre anéantissement. Il ne suffit pas de perfectionner nos talents à l'épée ou à la lance, ni de nous abriter derrière les puissantes sorcelleries des grands magisters. Non, pour survivre devant ces hordes, nous devons puiser notre foi dans les dieux eux-mêmes, nous devons les honorer, les vénérer et les laisser emplir nos cœurs de leur divine puissance. Nous ne devons ni manquer à nos devoirs ni faiblir car sachez que, tous autant que nous sommes, nous ne survivons que par leur bon plaisir. S'ils devaient nous retirer la protection de leur main secourable, notre ruine s'ensuivrait à coup sûr.»

— Helmut Reinhold, templier de Sigmar





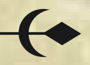


LES CULTES DU VIEUX MONDE

« Les dieux de l'Empire sont nos maîtres à tous. Peu importe que vous soyez paysan ou bourgeois, prêtre ou chevalier, ratier ou l'Empereur lui-même, nous devons tous nous soumettre à leur sagesse, à leur autorité et à leurs décrets. Les ignorer ou, pire encore, les sous-estimer reviendrait à ouvrir la porte à toutes les calamités. »

— Alfred Schumann, prêtre de Verena

Chapitre II



Les gens de l'Empire sont profondément croyants et superstitieux. Il existe une multitude d'esprits et de créatures surnaturelles, mais les dieux sont les entités les plus puissantes et les plus éminentes de toutes. La foi s'exprime de diverses manières suivant les régions de l'Empire, et plus encore au-delà de ses frontières, mais il existe dix divinités principales, reconnues comme les plus puissantes, qui sont régulièrement honorées par des offrandes et sacrifices. Le culte de ces puissances divines est le ciment qui relie entre elles les populations de l'Empire.

Les dieux les plus populaires sont servis par des cultes d'envergure considérable, composés de fidèles tout dévoués au service de leurs divins maîtres, attentifs à honorer et à apaiser ces entités primordiales. Les cultes ont beaucoup d'importance car ce sont eux qui persuadent les dieux de retenir leur fureur. La vie est tout sauf facile dans l'Empire et, tout comme elle, les dieux peuvent se montrer cruels, vengeurs et même insensibles aux malheurs de l'humanité. Il revient aux cultes d'aider l'humanité à les amadouer et à les persuader de lui accorder leur aide. Bien que les tensions et les discordes ne soient pas rares entre les cultes, il ne faut pas oublier que tout le monde respecte les dieux dans la société impériale et que tout le monde les vénère à des degrés divers. Tout en étant très lié au service de sa communauté, un prêtre d'un culte donné reconnaîtra toujours la puissance, la majesté et l'importance des autres dieux.

Chaque culte opère indépendamment des autres ; il suit ses objectifs et applique son programme suivant les méthodes qui lui sont propres. Pourtant, il existe une certaine cohésion entre les cultes. Parfois, un prêtre conscient de cette réalité orientera poliment un fidèle récalcitrant et le guidera avec douceur vers le prêtre d'un autre culte s'il sent que la situation requiert des compétences situées en dehors de son domaine d'expérience ou de sa sphère d'influence. En théorie, tous les prêtres doivent respecter les jours fériés, les rites et les pratiques des autres cultes ; on considère généralement comme une marque de mauvaise éducation le fait de critiquer les rites des cultes autres que le sien, bien que la chose ne soit pas rare. Les véritables schismes et conflits entre cultes sont assez rares, mais ils ne sont pas inconnus. En vérité, on sait que certaines des pires querelles intestines de l'Empire ont éclaté à la suite d'affrontements entre les adeptes de divers cultes.

Bien que les principaux dieux soient vénérés dans tout l'Empire, chaque ville ou province s'en remet plutôt à une divinité favorite à laquelle elle réserve une adoration plus marquée qu'aux autres dieux. Taal et Rhya sont très aimés au Talabecland, particulièrement dans la cité-état de Talabheim. La grande cité de Middenheim est le lieu saint des fidèles d'Ulric. En tant que père de l'Empire, Sigmar est particulièrement populaire à Altdorf, la capitale. Certaines divinités, comme Ranald, Shallya et Morr, ne possèdent pas de foyers de culte bien déterminés ; leur influence s'étend sur tous les villages et villes de l'Empire. Le dieu de la Mer, Manann, est très respecté sur toutes les côtes de l'Empire, mais on trouve également ses prêtres le long des fleuves et près des grandes étendues d'eau.

Le Grand Conclave

Comme nous l'avons vu au **Chapitre I : Une brève histoire des cultes de l'Empire**, les cultes entretiennent depuis toujours des relations plutôt orageuses. Dans les rares occasions où ils sont parvenus à se mettre d'accord, leurs précaires alliances ont quasiment toujours éclaté par la faute de leurs âpres disputes, de leurs chicaneries sans fin et de divers scandales. Il faut reconnaître que l'histoire de l'Empire fourmille d'exemples des luttes internes et des machinations des cultes, chacun jouant des coudes pour s'assurer pouvoir et influence, même aux dépens de leur Empire bien-aimé. À la fin de la Grande Guerre contre le Chaos, Magnus le Pieux organisa un grand conseil, auquel il convoqua les grands prêtres de tous les cultes reconnus, et décréta que ceux-ci auraient dorénavant l'obligation de se réunir tous les cinq ans, à Nuln, afin de résoudre leurs éventuels désaccords. Parce que cette réunion devait se dérouler sous l'œil vigilant de l'Empereur lui-même, on pouvait espérer que les participants conserveraient la tête froide de peur que la colère impériale ne s'abatte sur eux. C'est ainsi que fut constitué le Grand Conclave.

Depuis ses débuts, le Grand Conclave a plusieurs fois changé de siège et suivi l'Empereur dans ses déplacements à chaque fois que l'Empire changeait de capitale. Après Nuln, le Conclave a siégé dans presque toutes les grandes cités de l'Empire et il est aujourd'hui bien installé à Altdorf. Chaque Conclave est l'occasion de grandes célébrations, de festivités et de liesse. Les habitants du Vieux Monde viennent de toutes les provinces environnant la capitale pour admirer le spectacle des grands prêtres accompagnés de leurs fantastiques entourages défilant dans les rues de la cité bien-aimée de Sigmar. On peut ainsi voir les représentants de Manann, de Morr, de Myrmidia, de Shallya et de Taal et Rhya cheminer le long des méandres labyrinthiques des rues de la majestueuse métropole, tandis que les adeptes de Sigmar donnent des représentations théâtrales illustrant les mystères de la Passion de Sigmar sur le parvis de la cathédrale. Ces dernières années, les cultistes de Händrich ont exercé de nombreuses pressions pour être officiellement reconnus par le Conclave, mais leurs pots-de-vin et leurs discours enflammés n'ont pas impressionné grand monde. Malgré ces échecs, nombre de citoyens de l'Empire sont convaincus que ce n'est qu'une question de temps et que le Conclave finira bien par céder à la demande populaire.



Une fois passées les réjouissances et les arrivées théâtrales des divers participants, l'événement se déroule dans une atmosphère plutôt sombre et protocolaire bien qu'il s'agisse d'une rencontre entre ordres religieux. Le Grand Conclave dure une semaine. Le premier jour, chaque grand prêtre remercie son dieu avec beaucoup d'emphase et l'implore d'accorder sa faveur divine à l'Empire. La cérémonie se poursuit jusqu'à ce que le grand théogoniste prononce la bénédiction finale. L'Empereur s'adresse alors à l'assemblée et l'exhorte au respect, à la compréhension mutuelle et à la communion spirituelle pour la durée des séances. Tout usage de la magie est strictement prohibé tant que le Grand Conclave est en session, quelle qu'en soit la source ou l'intention.

Cette période donne lieu à de nombreux banquets et à une intense activité politicienne. On voit affluer et repartir les pèlerins. On entend des rumeurs de miracles. On octroie des titres, des promotions et plus encore. C'est la saison des intrigues, des alcôves ténébreuses bruissantes de murmures, des liaisons amoureuses et des rendez-vous galants et de mille autres choses. C'est le moment où les cultes peuvent exposer leurs doléances, exprimer leurs inquiétudes et argumenter entre eux ou les uns contre les autres. Ces discussions, quoique théoriquement courtoises, dégénèrent souvent en échanges de hurlements et de menaces. L'omniprésence de l'Empereur (et de sa garde) empêche toutefois la situation de tourner au bain de sang. Il est intéressant de remarquer que les débats théologiques ne sont pas autorisés durant le Grand Conclave qui doit uniquement traiter des affaires urgentes liées aux relations journalières des cultes et à leur impact sur l'Empire dans son ensemble. Comme les grands prêtres ont beaucoup de mal à s'empêcher d'utiliser ce genre d'arguments, c'est l'Empereur qui a le dernier mot lorsqu'il s'agit de ramener les discussions vers des questions strictement œcuméniques.

Les questions couramment évoquées incluent les droits des prêtres au regard de la loi impériale, la taxation appliquée aux institutions religieuses et à leurs patrimoines, les litiges fonciers entre cultes et les transactions entre cultes et puissances séculières. De plus, chaque représentant proclame officiellement les décrets relatifs à son organisation qui sont alors inscrits au Registre Impérial : l'annonce de nouveaux jours fériés, la nomination des nouvelles Âmes Vénérées et le décès de ses membres les plus estimés.

Il n'est nul besoin de préciser que le Grand Conclave donne lieu à une débauche de tractations dans l'ombre, d'intrigues et de maquignonnages en tous genres. Chaque grand prêtre arrive habituellement à Altdorf accompagné d'un vaste entourage de cultistes chargés de toutes sortes de missions tandis qu'une foule d'individus se précipitent eux aussi vers la capitale dans la ferme intention de faire pencher les opinions en faveur de leurs intérêts particuliers.

LE CULTE DE MANNAN

Siège : Marienburg
Chef du culte : matriarche Camille Dauphina
Ordres principaux : l'Ordre de l'Albatros
Fêtes religieuses principales : équinoxe de printemps, équinoxe d'automne
Livres saints : *De la Mer et des Hommes, Les Contes de l'Albatros, Liber Manann*
Symboles sacrés : les vagues et tous les motifs qui les évoquent, l'albatros, la couronne à cinq pointes.

Le culte de Manann est très actif le long des rivages ouest de l'Empire, là où les eaux de la mer des Griffes viennent battre les côtes rocheuses ou se mêler à celles des puissants fleuves qui drainent les territoires du royaume. Le culte de Manann se concentre sur toutes les questions pratiques liées à la mer. Ses membres sont très recherchés pour leurs talents de navigateurs, de pilotes et de marins, mais également parce que le fait d'avoir un prêtre de Manann dans son équipage est considéré comme un excellent porte-bonheur.

Comme l'océan, Manann est un dieu capricieux, ombrageux, capable de se retourner sans le moindre avertissement contre le croyant aussi bien que contre le mécréant. Du fait que l'Empire dépend énormément de sa marine et de ses cours d'eau les plus importants, le culte fait l'objet d'un respect et d'une tolérance généralisés. Beaucoup de gens sont convaincus que sans le culte

et les intercessions de ses prêtres en faveur du bon peuple de l'Empire, les eaux du monde engloutiraient les terres pour satisfaire l'appétit de Manann. Personne n'aime réellement Manann, mais tout le monde craint sa fureur et l'essentiel de sa liturgie est consacré à apaiser son humeur volatile. Toutefois, les prêtres de Manann l'admirent pour sa force, sa férocité et son indépendance.

Le culte

Bien qu'il n'ait rien d'affectueux, de bienveillant ou de miséricordieux, Manann n'en inspire pas moins une fervente dévotion à ses adeptes. La meilleure façon de le décrire serait de dire qu'il est à la fois colérique et capricieux. Les prières de ses prêtres sont plutôt destinées à l'apaiser qu'à le louanger ou l'adorer. Ceci se reflète dans l'attitude de ses cultistes qui sont à la fois investis de la responsabilité de recevoir les marques d'apaisement au nom de ceux qui s'adressent à eux et de les retransmettre eux-mêmes.

Toute personne posant le pied à bord d'une embarcation, ne serait-ce qu'un modeste traversier, doit offrir une prière à Manann ; ceux qui l'oublient risquent de s'attirer de sérieuses catastrophes. Les prêtres de Manann insistent beaucoup sur l'importance de ce rite qui les rend indispensables aux yeux de la population. Ils prononcent souvent de terribles prédictions dès qu'il est question de l'océan, terrifiant ainsi les profanes qui font alors de généreuses donations au culte afin de calmer la colère de Manann. Les prêtres des autres cultes grommellent quelquefois contre l'influence et le pouvoir grandissant du culte de Manann et l'accusent de manœuvrer pour lier peu à peu ses intérêts à ceux des puissances politiques et commerciales. Le culte de Händrich y fait allusion à la moindre occasion et auprès de qui veut l'entendre.

Les rivages de l'Empire sont parsemés d'oratoires, d'autels et de temples ; de cette manière, les fidèles ne sont jamais bien loin de l'un des lieux consacrés à Manann. Ces lieux saints sont toujours sous la responsabilité d'un prêtre ou d'un initié capable de prédire le temps qu'il fera et d'accomplir les rites qui permettent de prévoir si un déplacement en mer présente des risques.

Cependant, il faut savoir que la plupart des prêtres du culte passent l'essentiel de leur temps sur des navires. Leurs services sont très appréciés et les armateurs sont prêts à dépenser de fortes sommes pour avoir un prêtre à bord afin de garantir des traversées rapides et sûres à leurs bâtiments. Les prêtres s'attachent rarement à un seul vaisseau ; les membres des autres cultes fulminent contre ces pratiques, criant haut et fort qu'il s'agit simplement d'une stratégie visant à limiter les effectifs du clergé de Manann de manière à faire augmenter la demande et, par conséquent, « les gages ». Évidemment, le culte nie farouchement avoir recours à de telles manœuvres et rétorque que la bénédiction de Manann ne saurait être réservée à une poignée de vaisseaux et de capitaines.

Le culte de Manann joue un rôle vital dans toutes les liaisons maritimes et commerciales du Vieux Monde. Bien des monarques ont vu leurs ambitions de conquêtes outre-mer étouffées dans l'œuf pour ne pas lui avoir montré la considération appropriée. Ses ennemis n'hésitent pas à clamer qu'il abuse de sa position de gardien des mers et qu'il en défend l'accès afin de mieux rançonner tous ceux qui doivent y naviguer, s'assurant ainsi la mainmise sur les échanges commerciaux. Néanmoins, tout le monde paye la dîme. Ne pas le faire équivaudrait à s'attirer la fureur de Manann.

Le culte est exceptionnellement puissant à Marienburg où la matriarche et le temple principal du culte exercent une énorme influence politique. Il ne l'est pas autant dans l'Empire dont le commerce est moins axé sur les échanges maritimes qui sont l'âme de sa province rebelle. Malgré cela, dans certaines régions, le culte reste extrêmement respecté et son pouvoir est important : le long des berges du Reik, particulièrement entre Altdorf et l'océan, dont la population dépend énormément du trafic fluvial et dans les régions côtières du nord, battues par les tempêtes, dont les autochtones doivent risquer leur vie sur les eaux démontées de la mer des Griffes pour survivre.

Malgré les violentes sautes d'humeur de Manann et sa nature tumultueuse, lorsque l'on parvient à le persuader d'agir en faveur des mortels, les résultats sont généralement spectaculaires. Récemment, durant la dernière Incursion du Chaos, les forces des Puissances de la Déchéance balayèrent l'Ostland en rasant les temples côtiers et en massacrant sans distinction prêtres et fidèles. Cependant, on raconte qu'un miracle s'est produit au beau milieu de ce désastre : à Salkalten, le temple a été épargné par la rage des hordes sanguinaires car Manann a déclenché un ouragan titanesque sur la cité, obligeant les armées qui s'approchaient à modifier leur itinéraire pour

« Manann est notre bienfaiteur, notre saint patron, celui qui met la nourriture sur notre table. Il est aussi celui qui entraîne nos fils vers les profondeurs de sa demeure aquatique, celui qui déchaîne les tempêtes et fait monter les vagues qui nous broient. Il est la Mer et il est éternel. »

— Ingrid Höelstaff, épouse du capitaine Höelstaff, patron de *La Redoute*

« Manann aime encore mieux qu'on maudisse son nom avec les pires jurons plutôt qu'on ne parle pas de lui. »

— Günter Sheidhaal, docker de Marienburg

« Il est avide. Et même rapace ! Lui offrir des sacrifices, c'est comme lancer des pièces d'or et des offrandes dans un puits sans fond. Il existe une raison pour laquelle la mer est si vaste : c'est parce qu'elle est le ventre de Manann l'insatiable. »

— Ingrid Schumer, prêtresse de Shallya

« J'ai dit mes prières, offert des sacrifices et payé mes taxes. Mon navire est entre les mains de Manann à présent. »

— Walter van Hoïk, capitaine marienbourgeois

« Pour c'que j'en sais, le Seigneur d'la Marée est aussi chatouilleux qu'une donzelle d'Averheim. Y faut l'courtiser, lui offrir des présents et lui parler bien doucement. Mais au moindre faux pas, vous êtes bon pour une vie d'souffrances. Ouais mon gars ! »

— Amos le Noir, pirate

« Vous avez entendu parler de cette vieille superstition qui dit qu'il ne faut jamais regarder en arrière vers le port ? Eh bien, c'est la même chose pour Marienburg… tant que nous regarderons droit vers le large et que nous ne nous retournerons pas, Manann nous protégera. »

— Gunther van der Luip, pêcheur marienbourgeois

« On ne peut pas dire que Manann soit mauvais. À l'évidence, il ne l'est pas, en dépit de tout ce que peuvent bien raconter les croquants. Non, Manann est simplement inconstant, capricieux et d'humeur imprévisible… comme le temps, en vérité. »

— Père Roubet Heinstern, prêtre de Verena



reculer vers l'intérieur des terres. À la suite de cette extraordinaire intervention, le temple de Salkalten s'est empli d'une foule de fidèles où se mêlaient les nouveaux convertis et les prêtres réfugiés.

Le culte ne possède pas réellement d'alliés parmi les cultes des autres dieux, mais il n'a pas non plus d'ennemis, à part le culte de Stromfels pour lequel il n'a aucune pitié. Tant que les prêtres des autres confessions font preuve du respect qui convient envers la mer (en versant les contributions appropriées au temple, évidemment), Manann ne leur cherche pas querelle.

Le dogme



Selon les croyances des fidèles de Manann, le simple fait d'entrer dans son domaine revient à se mettre à sa merci. Ses prêtres connaissent bien son inconstance et son imprévisibilité, et savent qu'ils doivent constamment l'apaiser de peur que son humeur ne tourne à la violence, avec des conséquences potentiellement fatales.

Les adeptes de Manann sont convaincus que la colère de leur dieu peut s'éveiller pour mille raisons, un sentiment qui les rend terriblement superstitieux et transforme leur pratique religieuse quotidienne en une suite ininterrompue de rituels apparemment anodins, d'observations et d'actes de contrition. Ces comportements sont encore plus marqués en mer, quand ils se trouvent totalement dans la main de Manann. Des gens parfaitement rationnels en temps ordinaire sont alors capables de se soumettre à de douloureuses pénitences ou de réclamer la tête de ceux qu'ils soupçonnent d'avoir commis le moindre péché véniel. Les châtiments les plus courants sont la flagellation au martinet à neuf cordes, la suspension au mât ou à la proue du navire, la cale humide ou mouillée (cela consiste à hisser le malheureux à une vergue et, en lâchant brusquement la corde, à l'immerger dans la mer ; on dépasse rarement trois immersions), la cale sèche (même punition, mais on arrête la corde avant que la victime touche l'eau) ou, dans les cas graves, la grande cale (cf. encart page 32).

En plus des mille précautions qu'ils prennent pour ne pas offenser le dieu de la Mer, ses adeptes s'assurent également ses faveurs en lui offrant prières et sacrifices. La manière la plus courante d'y parvenir consiste à raconter les nombreux exploits mythiques de Manann car on dit que les flatteries lui plaisent et satisfont son ego. Il existe une multitude de contes de ce style, dont beaucoup sont rassemblés dans les onze volumes sacrés des *Contes de l'Albatros*.

L'initiation



Ceux qui désirent entrer dans le clergé de Manann sont presque toujours des marins, des pêcheurs ou des personnes très proches de la mer. On connaît pourtant quelques rares cas de « marins d'eau douce » venus de très loin pour se mettre à son service après avoir entendu l'appel, lointain mais puissant, de Manann. Pour devenir prêtre, le postulant doit trouver un autre prêtre qui acceptera de lui servir de mentor ; celui-ci se révélera souvent très exigeant. En plus d'apprendre la doctrine, les commandements et les volontés de Manann, l'initié devra également démontrer ses compétences comme marin, docker, pilote ou dans une autre profession étroitement liée à l'océan ou aux cours d'eau. Dans la majorité des cas, l'initié « étudie » durant de longues années sous l'œil attentif de son mentor, en accomplissant toutes sortes de tâches subalternes ou de petits travaux apparemment sans rapport avec le domaine de Manann, jusqu'à en avoir l'impression de n'être qu'un simple serviteur. En règle générale, si l'étudiant essaye de faire admettre la situation à son maître, celui se borne à exiger que son élève utilise ses capacités pour affronter l'adversité, afin de démontrer la valeur de ce qu'il a appris.

Lors de l'épreuve finale au cours de laquelle l'initié doit démontrer qu'il est prêt à devenir prêtre, le mentor attache son acolyte au mât d'un navire ou contre une jetée juste avant le déchaînement de la plus violente tempête possible. Le postulant, ligoté de telle manière qu'il peut à peine remuer la tête, doit résister à la fureur des éléments puis passer toute la journée qui suit ainsi, en plein soleil (ou souffleté par un vent

Les commandements

Manann est un dieu notoirement instable : ce qui l'a amadoué hier peut parfaitement déclencher sa colère aujourd'hui. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns de ses commandements les plus connus ; toutefois, suivant le moment, chaque prêtre peut subtilement adapter son comportement en fonction de ses convictions. Un prêtre de Manann se conforme strictement à 1d10 des commandements décrits ci-dessous ; le MJ et le joueur devraient se mettre d'accord sur ce point au moment de faire entrer le personnage dans le culte. Si le MJ se sent d'humeur particulièrement cruelle, il peut également les tirer au sort, en secret, et décider que la colère de Manann s'abattra sur le PJ qui ne les respecte pas ou qui en préfère d'autres.

Lorsqu'il est victime de la colère des dieux (cf. page 144 de *WJDR*), le prêtre comprend qu'il a mécontenté Manann. En plus des résultats obtenus sur la table, il doit changer 1d10 de ses commandements. Si le résultat de ce jet est supérieur au nombre de commandements qu'il avait au départ, il en a tout simplement plus qu'avant.

- Obéissez toujours à votre capitaine.
- Il est interdit de tuer un albatros.
- On ne siffle jamais sur un bateau ni à l'intérieur d'un temple.
- Sifflez toujours doucement lorsque vous naviguez car cela permet de déjouer les vents contraires.
- N'embarquez jamais le treizième jour du mois.
- On ne doit se couper ni les ongles ni les cheveux en mer car ce serait une offrande indigne de Manann.
- Ne vous retournez jamais vers le port une fois que le navire est parti.
- Ne jetez pas de pierres sur un bateau ni dans la mer.
- Ne prononcez pas le mot « noyé » en mer.
- Si vous passez par-dessus bord, donnez de l'or à Manann et il vous épargnera.
- Le vin que l'on renverse sur le pont d'un navire apporte la bonne fortune, le vin renversé par-dessus bord attire la malchance.
- Il faut toujours rejeter à l'eau le premier poisson de la journée, en offrande à Manann.
- Un chat à bord porte bonheur.
- Un chat à bord porte malheur.
- Une femme à bord attire le malheur.
- Sur un bateau, une femme nue calme les flots (c'est pourquoi on voit tant de navires avec une figure de proue à l'image d'une femme dénudée).
- Pour attirer la chance, il faut placer une pièce d'argent sous le grand mât.
- La mort vient quand on jette une pièce d'argent dans la mer.
- Jetez une pièce d'or dans l'océan pour plaire à Manann.
- Pendez une chèvre au grand mât pour écarter les dangers lors d'une traversée.
- Pendez un homme-bête dans la mâture pour écarter les dangers lorsque vous naviguez.
- Ne montrez aucune indulgence pour le culte du Dieu Requin (cette règle constitue une exception car **tous** les adeptes de Manann s'y conforment).

glacial). Durant l'épreuve, on coiffe souvent les initiés d'une couronne de cuivre ressemblant à celle de Manann. Si celui-ci juge le postulant indigne de la porter, et donc indigne de le servir, il le frappe d'un éclair aveuglant pour bien montrer son déplaisir. Les survivants appellent ce rite le passage au mât. Il leur permet d'appréhender toute l'envergure de la fureur, de l'inconstance, de la cruauté et de la majesté de Manann. Si aucune tempête ne se profile à l'horizon, les prêtres ne se découragent pas. Le postulant est attaché à l'étrave d'un navire, comme une figure de proue. Même après avoir été endurcis par leur rude formation, de nombreux acolytes périssent au cours de l'épreuve finale et, parmi les survivants, beaucoup abandonnent leurs études pour tourner le dos à l'océan et à sa capricieuse divinité pour toujours.

LE CHÂTIMENT DE LA GRANDE CALE

La grande cale est une terrible punition réservée à ceux qui commettent les pires transgressions. Le pécheur, ou le pénitent, est attaché à une corde courant sous le navire puis on le jette à la mer. En tirant sur la corde, on le fait aller d'un bord à l'autre, en passant sous la quille du bateau, et on le remonte de l'autre côté. On effectue cette manœuvre dans le sens de la largeur pour une infraction relativement mineure, mais en cas de grave sacrilège ou de crime, le criminel doit passer sous toute la longueur du bateau, de la proue à la poupe. Dans le meilleur des cas, il s'en tire avec la peau et les vêtements lacérés par les coquilles coupantes des berniques qui recouvrent la coque. S'il est moins chanceux, il se noie, se vide de son sang ou finit voracement déchiqueté par les requins.

Les cultistes



Manann n'a rien d'un dieu affectueux, bienveillant ou clément. En échange des sacrifices qu'il exige, il accepte de retenir sa main et de régner sur les mers tempétueuses. À cause de sa nature violente, ses fidèles doivent constamment se prosterner devant lui afin d'apaiser la légendaire mauvaise humeur de cette coléreuse divinité. Ses prêtres sont là pour intercéder auprès de lui ; ils le supplient d'accorder à ses adeptes des eaux calmes, des vents constants, propices au commerce et des mers poissonneuses.

Les cultistes de Manann sont généralement d'anciens matelots au poil grisonnant, des marins ou quelques rares pirates repentis. Les adeptes n'ayant aucun lien avec les océans ou les cours d'eau de l'Empire sont extrêmement rares car c'est une religion qui ne présente guère d'attraits pour d'autres catégories de personnes. Les manannites sont des pragmatiques qui rendent hommage à leur dieu tout en vaquant à leurs occupations quotidiennes, en réparant leurs gréements, en pêchant ou en voguant sur les océans qui entourent l'Empire. Ils savent leur dieu aussi imprévisible que la mer elle-même, ce qui leur donne une vision assez fataliste de l'existence.

Les cultistes font généralement leurs dévotions dans leurs vêtements de tous les jours. En revanche, les jours de fête ou lors des temps de prière, ils revêtent une robe bleu-vert, vert bleuté ou gris-bleu, parfois bordée d'un motif de vagues brodées bleu et blanc. Les bijoux les plus courants sont des talismans en forme de vagues, d'albatros ou à l'image de la couronne à cinq pointes de Manann. Suivant les usages des gens de mer, les membres du culte sont souvent couverts de tatouages et de piercings. Les grands prêtres, en particulier, sont pratiquement couverts d'encre et de bijoux de la tête aux pieds.

Lorsqu'ils ne naviguent pas, ils passent leurs journées à préparer leur prochain départ ; en général, ils ne s'éloignent guère des grandes étendues d'eau et la plupart deviennent rapidement irritables et fébriles lorsqu'ils ne peuvent sentir l'odeur des embruns ou entendre le cri des mouettes dans le vent. Ils regardent généralement avec un peu de condescendance ceux qui n'ont jamais navigué, mais ils savent que leurs services sont souvent requis afin de procurer une navigation sûre à ces mêmes personnes. Le prêtre idéal est un individu bien adapté à la vie en mer : il a le pied marin et des tripes d'acier qui supportent le rhum sans broncher. Courageux, pragmatique, il est bien conscient de sa place dans l'univers et n'oublie jamais que le tonnerre du courroux de Manann peut frapper n'importe quand.

Structure



Le culte de Manann ne possède pas réellement de hiérarchie officielle. Tous les temples sont des groupes plus ou moins autonomes, essentiellement livrés à eux-mêmes. Le chef du culte porte le titre de patriarche ou de matriarche ; Camille Dauphina, la matriarche actuelle, est la seule grande prêtresse de Manann et tous les prêtres lui doivent directement allégeance. Le siège du culte se trouve à Marienburg. Tous les temples sont soumis à l'autorité du grand temple de cette cité. Chaque année, ils lui versent une redevance prélevée sur leurs oboles et y envoient un certain nombre d'initiés destinés à recevoir une formation approfondie.

Avec l'aide de l'Ordre de l'Albatros et de plusieurs ordres mineurs, la matriarche dirige directement le grand temple, mais elle laisse l'administration de tous les autres temples au consensus des prêtres locaux. En temps de crise interne ou externe, il arrive qu'elle intervienne d'une main plus ferme dans la direction du culte, mais c'est très rare. La plupart du temps, les prêtres gèrent leurs propres affaires, s'occupent de la collecte du denier du culte, de la formation des initiés et interprètent les commandements à leur manière. En cas de désaccord, la matriarche n'est appelée à se prononcer que sur les cas qui ne peuvent être résolus localement.

Grâce aux dons et aux cotisations que lui versent les marins et les marchands, le culte est très riche, mais ces richesses sont réparties de manière très inégale. Alors qu'un pourcentage de toutes les oboles reçues par les temples mineurs est reversé au grand temple de Marienburg, celui-ci redistribue très peu des richesses qu'il accumule, ce qui engendre une grande disparité.

Il existe de nombreux ordres à l'intérieur du culte, pour la plupart directement contrôlés par la matriarche. Le plus important de tous, l'Ordre de l'Albatros, a énormément contribué à renforcer l'influence du temple et de sa matriarche.

« Il nage avec Manann. » — Il s'est noyé.

Sectes



Un énorme fossé s'est creusé entre le grand temple de Marienburg et le reste du culte. Bien que l'on ne puisse pas encore parler de schisme, il faut reconnaître que le culte n'en est pas loin. Sous la direction de la matriarche, le culte de Marienburg s'est fortement impliqué dans les affaires mercantiles de ce grand port de mer, à tel point que de nombreux adeptes considèrent qu'il ressemble de plus en plus à une guilde marchande. Les inégalités dans la répartition des richesses n'ont fait que nourrir cette opinion, en suscitant du ressentiment et une certaine défiance chez les cultistes. Les rumeurs allant bon train, on commence à parler de schisme, particulièrement dans le nord de l'Empire et le long du Reik, des régions où la méfiance

envers Marienburg a toujours été présente, sans nul doute alimentée par des factions politiques et mercantiles désireuses de briser le monopole commercial du grand temple.

Plusieurs petites sectes dédiées à Manann le vénèrent sous d'autres formes; contrairement à lui, ce sont généralement des divinités bienveillantes. La secte de Manalt, Dispensateur des Bienfaits de la Mer, est populaire chez les pêcheurs le long des côtes impériales et sur les berges du Reik, en remontant jusqu'à Carroburg. Le dieu des Marées, Manas, est généralement vénéré par les navigateurs qui le prient afin qu'il les guide dans leurs périples. Dans le Pays Perdu, on le révère sous l'aspect d'Olovald, l'Esprit du Delta, dont le culte prétend que c'est en réalité Manann qui est un aspect d'Olovald; en réponse à ces allégations, le culte de Manann a tendance à se montrer plutôt brutal avec les adeptes de cette secte. De toutes ces divinités, Manhavok est peut-être la plus étrange car il est vénéré dans le centre du Stirland, bien loin de toutes les grandes étendues d'eau.

Stromfels

Le Dieu Requin, divinité des Périls Marins, est l'ennemi juré de Manann et de ses adeptes. Même si Manann est parfois capricieux et insensible, Stromfels est une divinité beaucoup plus maléfique, un prédateur qui prend un immense plaisir à se repaître de la vie de ceux qui s'aventurent sur les mers. Hors la loi dans tout l'Empire et le Pays Perdu, la vénération de Stromfels est punie de mort.

Les théologiens discutent souvent de la nature de Stromfels; certains le considèrent comme un dieu norse primitif tandis que d'autres le voient comme un aspect du Dieu du Sang. Quelques-uns vont même jusqu'à évoquer la possibilité que Manann et Stromfels puissent être une seule et même divinité (jamais à portée des oreilles d'un adepte de Manann, évidemment), Stromfels étant alors un aspect primitif de Manann. Les prêtres de Manann réfutent furieusement cette affirmation. Les adeptes de Stromfels, quant à eux, n'envisagent pas du tout les choses sous cet angle. Selon eux, leur dieu n'a rien d'un aspect et ils ne se voient pas comme une secte. À leurs yeux, Stromfels représente la véritable nature de Manann: le Destructeur, l'incarnation de la fureur incontrôlable et déchaînée de l'océan. Stromfels est vénéré par les pillards de la mer des Griffes, par les naufrageurs qui hantent les régions côtières de l'Empire et les rivages de ses fleuves et par les pirates partout dans le Vieux Monde, particulièrement à Sartosa où on le prie ouvertement.

> *«Il y aura un festin chez Manann ce soir.»*
>
> — Une mauvaise tempête ne va pas tarder à éclater.

Ordres mineurs



Parmi les ordres qui présentent une importance pour le culte de Manann, voici les quatre plus remarquables.

Les chevaliers Navigateurs

C'est un ordre de templiers-marins d'élite, basés à Marienburg, où ils sont chargés de garder le grand temple et de protéger la cité et ses flottes. Ils sont sous l'autorité de la matriarche par l'intermédiaire de leur grand maître. Ce sont avant tout des capitaines et des marins de haut niveau; ils possèdent une importante flotte de vaisseaux de guerre qui leur servent à débarrasser les mers environnantes des pirates et autres maraudeurs.

On peut également les engager (contre une confortable rétribution) soit comme marins ou officiers à bord d'un navire, soit pour escorter ce navire au moyen des bâtiments de l'ordre. Ils ont quelques chapitres disséminés dans le Vieux Monde, principalement des lieux de mouillage pour leurs navires, mais les autres nations se montrent réticentes à recourir à leurs services, de peur de devenir leurs obligées ou de devenir trop dépendantes de leur assistance et, à travers eux, de celle de Marienburg.

Les Fils de Manann

Cet ordre templier est le plus omniprésent des ordres de Manann, bien qu'on ne puisse le comparer aux chevaliers Navigateurs en termes de prestige et de richesse. Les Fils de Manann sont basés à Salkalten et leurs chapitres sont rattachés à un grand nombre de temples le long de la côte nord.

Ils portent une armure turquoise et blanc, très reconnaissable, et vont au combat armés d'un sabre d'abordage, d'une lance et d'une rondache, qui sont des armes convenant à leur héritage maritime. Les Fils de Manann protègent les navires contre les pirates et les pillards et pourchassent les adeptes de Stromfels et les naufrageurs.

La Garde Tempête

Les prêtres de cet ordre se consacrent à exterminer les adeptes de Stromfels, à dénicher ses cultes et à faire échouer leurs machinations. Les prêtres de la Garde Tempête sont vêtus d'une imposante cape à capuchon, bleu marine et gris foncé, brodée de délicats motifs de vagues blanc et argent, et ils sont souvent armés d'un trident et d'une lance qu'ils sont très habiles à manier. Leur base est un temple isolé, caché dans une crique rocheuse de la côte du Nordland. Ils travaillent souvent en collaboration avec les Fils de Manann pour mener leurs missions à bien.

L'Ordre de l'Albatros

L'Ordre de l'Albatros est composé de prêtres pilotes et navigateurs et il est très étroitement contrôlé par les autorités du grand temple de Marienburg. Pour une commission dont le montant exact dépend de la durée du voyage envisagé, de la destination du navire et de la valeur de son chargement, le nocher (c'est ainsi qu'on l'appelle) embarque à bord d'un navire et fait de son mieux pour le mener à destination en apaisant les humeurs de Manann. Parfois, ces prêtres ne valent guère mieux qu'une amulette porte-bonheur, mais en d'autres occasions il s'agit de navigateurs très expérimentés sur les épaules desquels repose entièrement le succès ou l'échec de toute une expédition.

L'ordre se trouve sous l'autorité directe de la matriarche et les commissions sont perçues par le grand temple. Autrefois ces rémunérations étaient versées à l'arrivée du navire à bon port mais aujourd'hui, sous la direction avisée de la matriarche, les armateurs doivent payer à l'avance. Le culte présente officiellement destiné à apaiser Manann pour le voyage en préparation, mais en réalité il s'agit plutôt d'une manière de s'assurer que, quelle que soit l'issue du voyage, le temple ne sera jamais perdant.

En général, les albatros, comme on appelle également les membres de l'ordre, ne sont pas seulement des navigateurs mais aussi des prêtres lanceurs de sorts, capables de canaliser la volonté de Manann pour favoriser leur voyage.

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Manann ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Natation

Prêtre

Tous les ordres : Canotage, Métier (charpentier naval), Navigation

Chevaliers Navigateurs ou Fils de Manann : Natation

Ordre de l'Albatros : Connaissances académiques (astronomie), Orientation, Sens de l'orientation

Temples



Les temples de Manann présentent des apparences très diverses, mais tous possèdent des éléments communs. Chaque temple affiche au moins une grande statue de Manann et la plupart se composent de vastes salles spacieuses où les fidèles peuvent se rassembler. Pour le reste, les temples peuvent prendre toutes sortes de formes, depuis la bicoque accrochée à une jetée jusqu'au majestueux édifice couvert d'or, de perles et de corail. Ils sont généralement bâtis aussi près de l'eau que possible, de préférence sur une petite île ou une péninsule. Le grand temple de Marienburg a même été conçu de manière à laisser les eaux de la marée montante inonder la grande cour intérieure ; on conduit de nombreux rites dans cet endroit sacré, empli des eaux de l'océan.

De nombreux temples sont installés entre les ponts d'anciens navires ; certains restent en permanence au mouillage, tandis que d'autres sont des sanctuaires flottants où les fidèles peuvent venir se recueillir. La mise à quai de l'un de ces temples itinérants est l'occasion de grandes festivités pour les cultistes qui considèrent de tels événements comme des jours fériés.

Personnalités



Plusieurs célébrités font partie du culte de Manann. Les prêtres, et particulièrement ceux de l'Ordre de l'Albatros, sont des individus très estimés, à la fois pour leurs immenses compétences dans l'art de la navigation et pour leur capacité à apaiser les humeurs de leur turbulente divinité.

Elsa « Elmar » Udermar

Ayant débuté dans la vie comme pirate, la prêtresse Elsa Udermar a passé la plus grande partie de sa jeunesse parmi les canailles et les brigands de Sartosa. Pendant près d'une décennie, elle réussit à dissimuler à ses camarades le fait qu'elle était une femme et se fit appeler « Elmar ». À la suite d'un raid manqué, son navire fut arraisonné par la marine impériale et son secret fut révélé aux yeux de tous au cours de l'interrogatoire qui s'ensuivit. Les anciens compagnons d'Elsa se retournèrent aussitôt contre elle, clamant qu'elle était en réalité une sorcière qui les avait tous envoûtés pour les obliger à mener une vie de piraterie. Le capitaine du navire impérial avala ces balivernes et l'obligea à marcher sur la planche.

Par une chance extraordinaire, Elsa parvint à survivre à son plongeon dans les vagues en s'agrippant à des débris flottants qui se trouvaient là. Pendant des semaines, elle dériva accrochée à sa pièce de bois, nourrie par un albatros qui lui apportait des poissons fraîchement pêchés. Elle y vit le signe de la faveur de Manann ; lorsqu'elle fut enfin rejetée sur le rivage, elle se rendit immédiatement au temple de Manann le plus proche où elle exigea d'entrer dans les rangs du culte. Devant l'histoire que racontait cette femme dépenaillée, les prêtres ne purent la renvoyer.

Bien des années plus tard, Elsa est devenue une prêtresse puissante et elle est également capitaine de la *Vengeance de*

Manann. Son navire aux lignes élancées est un temple flottant qui accueille les fidèles, mais aussi un chasseur de pirates. Aujourd'hui encore, Elsa continue à rechercher les anciens compagnons qui l'ont abandonnée. Elle espère bien déchaîner sur leurs têtes la fureur de Manann, comme sur tous les autres pirates.

Le capitaine Aber Walblatt

Le capitaine Walblatt est un célèbre chevalier Navigateur. On chante ses exploits tout le long des côtes du Vieux Monde, mais ces légendes ne parlent pas de ses prouesses au combat ou de sa dévotion. Elles racontent la quête à laquelle il se consacre corps et âme depuis près de dix ans. Depuis le dernier voyage du *Trident de Manann*, le vaisseau de guerre sur lequel il naviguait et dont il est le seul survivant, Walblatt traque la grande baleine rouge du Chaos qui a fait naufrager son navire et tué tous ses compagnons. À présent capitaine de son propre navire de guerre, *Les Écailles de Manann*, il a juré de ne plus poser le pied sur le rivage tant qu'il n'aura pas réussi à se venger de *cette* baleine. Il montre un tel attachement à sa quête que ses hommes d'équipage lui vouent une loyauté presque fanatique.

LE CULTE DE MORR

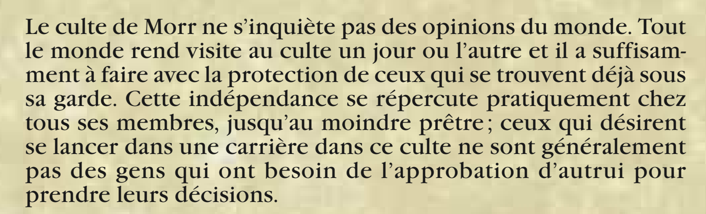
Siège : Luccini, en Tilée
Chef du culte : aucun
Ordres principaux : les Augures, l'Ordre du Suaire
Fêtes religieuses principales : Hexensnacht, Geheimnisnacht
Livres saints : *Le Livre des portes*, *Les Psaumes du corbeau*
Symboles sacrés : la rose noire, le corbeau, le portail

Le culte de Morr est l'un des plus répandus dans le Vieux Monde. Dans ce monde tenaillé par la guerre, les maladies et les horreurs du Chaos, la mort est une compagne quotidienne, inéluctable et omniprésente. La plupart des habitants du Vieux Monde parviennent à vivre avec leurs angoisses naturelles et à accepter la mort comme une composante nécessaire de l'existence. En vérité, on pourrait même dire que les habitants du Vieux Monde, et plus particulièrement ceux de l'Empire, sont même habités d'une fascination malsaine à son égard et apposent ses symboles sur tout ce qui les entoure. Depuis les bannières ornées de crânes jusqu'à la culture guerrière de la société impériale, la mort est partout et son maître est le dieu Morr.

Cependant, Morr est le dieu des Morts et non celui de la Mort. Selon une légende, au commencement des temps, Morr, Taal et Ulric partagèrent le monde. Taal et Ulric exigèrent de régner sur le monde des vivants et ils se battirent pour sa possession, mais Morr dit qu'il se contenterait du royaume des morts encore désert. Les deux autres dieux l'ignorèrent jusqu'à ce qu'il traverse leurs royaumes en tuant leurs populations pour peupler son domaine. Alors, Taal et Ulric allèrent demander des comptes au dieu des Morts et le sommèrent de limiter ses attentions à son propre royaume, sans empiéter sur les leurs. Morr accepta à la condition que Taal et Ulric lui envoient tous les habitants de leurs propres royaumes lorsque leur temps serait venu. Une autre légende raconte que Morr apparut après la mort du premier être humain et qu'il défendit son âme contre les serviteurs des Sombres Puissances qui voulaient la dévorer. Tandis que les humains continuaient à mourir, Morr les prit sous sa protection. D'autres légendes encore racontent le meurtre de Morr par Khaine et décrivent comment il fonda son royaume parmi les défunts.

Dans leur sommeil, les dormeurs s'approchent des rivages de la mort et la mort est le futur qui attend tous les hommes. C'est ainsi que Morr est également le dieu des Rêves et des Prophéties. En dehors des funérailles, la plupart des gens qui en appellent à Morr ne le prient que sous cet aspect. Seuls les défunts peuvent lui demander aide et protection, et les défunts ne prient pas.

> *« Père repose dans le domaine de Morr à présent. Et nous avons fait une collecte générale pour payer les prêtres afin d'être sûrs que ce vieux saligaud y reste. »*
>
> — Ludmilla von Thieldorf, aristocrate du Reikland



Le culte

Le culte de Morr ne s'inquiète pas des opinions du monde. Tout le monde rend visite au culte un jour ou l'autre et il a suffisamment à faire avec la protection de ceux qui se trouvent déjà sous sa garde. Cette indépendance se répercute pratiquement chez tous ses membres, jusqu'au moindre prêtre ; ceux qui désirent se lancer dans une carrière dans ce culte ne sont généralement pas des gens qui ont besoin de l'approbation d'autrui pour prendre leurs décisions.

Pourtant, les cultistes se préoccupent réellement du monde qui les entoure. Certains en savent plus sur le futur que la majorité des hommes et tous sont en permanence au contact de la mort et, par conséquent, de personnes tout juste décédées dont ils doivent prendre soin. Les adeptes de Morr sont loin d'être des âmes indifférentes, mais en général, ils ne se considèrent pas comme responsables des vivants. Les soldats racontent parfois avoir vu des prêtres de Morr sur le champ de bataille, allant de cadavre en cadavre pour leur donner les derniers sacrements et ignorant tous ceux qui respirent encore autour d'eux jusqu'à ce que ceux-ci aient rendu leur dernier souffle.

Les moriens prennent très au sérieux leurs devoirs envers les trépassés. Les martyrs du culte sont souvent les prêtres qui refusent de quitter une ville ravagée par une épidémie de peste afin d'enterrer les cadavres. Ce sens des responsabilités peut aller jusqu'à accomplir les dernières volontés d'un défunt ou à offrir un peu de réconfort aux endeuillés, mais d'une façon générale, les prêtres de Morr s'impliquent très peu dans les affaires des vivants.

La seule exception remarquable est l'attitude du culte à l'égard de la nécromancie. Les nécromanciens sont les ennemis jurés de Morr : ils pillent son royaume, violent son domaine protégé pour leur propre profit et défient son autorité. Les moriens pensent également que les morts-vivants ne sont pas sous la protection de Morr et qu'ils sont donc vulnérables aux perversions des Dieux Sombres. Ainsi, même les morts-vivants intelligents qui se prétendent satisfaits de leur condition doivent dormir de leur dernier sommeil après avoir reçu les sacrements appropriés. La plupart des moriens pensent que Morr accepte et protège toutes les âmes, même celles des nécromanciens, une fois

qu'elles ont été envoyées dans son royaume avec les rituels convenables.

Le dogme

Le fondement de toute la doctrine morienne est que les trépassés courent de graves dangers s'ils ne sont pas mis sous la protection de Morr grâce aux rituels convenables, sans quoi la plupart des adeptes pensent que leurs âmes risquent d'être enlevées et torturées par Khaine, le frère jaloux de Morr, ou encore d'être dévorées par les Puissances de la Déchéance. Ils pensent que les âmes le savent d'instinct et que c'est la raison pour laquelle les esprits des défunts sans sépulture s'accrochent à ce monde sous la forme de fantômes. Le fait d'enterrer le corps, d'accomplir les rites sur les possessions du défunt, ou même en son nom, place l'âme sous la protection de Morr et lui permet de quitter le monde en toute sécurité. Évidemment, les morts-vivants les plus remuants doivent souvent être repoussés par la force, mais les rites funéraires conservent une grande importance. Aucune âme, même pas celle du plus infâme adepte des Puissances de la Corruption, ne doit être laissée à l'abandon, sans la protection de Morr qui s'étend sur tous ceux qui vivent en ce monde.

Les rêves et les présages sont généralement considérés comme des avertissements de Morr en cas de graves dangers. La mort elle-même, évidemment, ne fait pas partie de ces menaces. Une prophétie avertissant une personne de sa propre mort lui donne simplement l'occasion de mettre ses affaires en ordre avant son décès. Il est rare que les présages soient parfaitement limpides car Morr compte sur l'intelligence des humains pour démêler les mystères de ses messages.

L'initiation

Bien que tous les cultistes de Morr respectent les croyances fondamentales de leur congrégation, chaque groupe est indépendant et, au fil des générations, chaque branche du culte a développé ses propres rites et procédures d'initiation. Les adeptes laïques, beaucoup moins nombreux que dans les autres cultes, sont généralement au service des prêtres : ils creusent les tombes, aident à la préparation des corps ou peuvent même être recrutés pour garder les temples, les sombres jardins de Morr.

Le culte ne se préoccupe pas de recruter ses initiés car les prêtres considèrent que chacun vient à Morr quand son heure est venue, dans la mort ou la vie. Le plus souvent, l'événement déclencheur se produit dans le royaume des rêves, lorsque le candidat potentiel vit un cauchemar saisissant, ou même choquant, dans lequel lui apparaît le Seigneur des Morts. Secoué par cette vision, le postulant se précipite en toute hâte au temple local pour se prosterner aux pieds des prêtres et les supplier de l'accepter dans le culte. En de rares occasions, ces rêves peuvent être envoyés à une personne faisant déjà partie du culte. Le prêtre y reçoit des instructions explicites lui enjoignant de recruter un candidat particulier.

En général, les initiés doivent accomplir des tâches prolongées et ennuyeuses, exigeant une concentration soutenue. Ils doivent également écouter de longs sermons portant sur le caractère inviolable de la personne morte et les devoirs du prêtre morien. Les initiés peuvent partir s'ils le désirent ; c'est de cette manière que le culte se débarrasse des individus qui ne font pas l'affaire, s'ils parviennent jusqu'à ce stade. Toutefois, la plupart persévèrent. En vérité, il existe très peu de raisons qui puissent inciter un individu à rejoindre le culte de Morr, si ce n'est par dévotion sincère. En conséquence, le clergé manque

«Sauvé par Morr.» —Décédé.

perpétuellement de postulants et plus encore de recrues et doit parfois revoir ses critères à la baisse.

Les cultistes



Les prêtres de Morr s'habillent de robes noires, dépourvues d'ornements et sans indication de rang hiérarchique. Quelques-uns dressent des corbeaux à se poser sur leur épaule et à observer les passants. En règle générale, ils portent les cheveux très courts et la plupart se rasent soigneusement la barbe. Les Augures, qui peuvent avoir une apparence assez excentrique, constituent l'exception à cette règle.

La plupart des gens s'imaginent les prêtres de Morr comme des individus austères, solennels et taciturnes parce qu'ils les rencontrent seulement à l'occasion des enterrements. La plupart des prêtres ont le sens de l'humour, des passe-temps et même un cercle d'amis, restreint mais choisi. Les hobbies qui réclament d'avoir la main très sûre, un talent pour la couture ou qui produisent de grandes quantités de sciure sont encouragés par le culte. S'il est vrai que l'on rencontre peu d'hédonistes et d'amateurs de mondanités ou de frivolités dans les rangs du culte du dieu des Morts, les prêtres de Morr surprennent souvent ceux qui apprennent à les connaître de manière un peu plus intime.

Structure



Les temples de Morr sont complètement indépendants les uns des autres pour la gestion des affaires courantes. Tous les dix ans, le clergé se réunit en conclave à Luccini afin de s'accorder sur l'organisation des rites funéraires et les questions de doctrine. En théorie, tous les prêtres sont tenus d'y assister, mais il est impossible de laisser les temples inoccupés et sans surveillance. Chaque temple y envoie donc au moins un représentant, officiellement désigné par Morr par l'intermédiaire d'un rêve. En général, ce sont ces représentants qui se voient accorder ce rêve particulier, mais il arrive que le grand prêtre rêve qu'un subordonné particulièrement exaspérant a été choisi pour accomplir le voyage.

Dans un temple, c'est le grand prêtre qui organise les activités quotidiennes ; ces activités dépendent énormément de l'ordre auquel appartient le temple et les ordres de Morr sont si différents les uns des autres qu'il faut les considérer comme des organisations à part entière.

Les temples de l'Ordre du Suaire sont dédiés aux funérailles ; leurs activités quotidiennes tournent autour de la réception des corps, de l'accomplissement des rituels appropriés, des inhumations dans le jardin de Morr et de la surveillance des lieux afin d'empêcher les pilleurs de tombes et les nécromanciens de

LES COMMANDEMENTS

- Observez tous les rites funéraires et ceux de la veillée mortuaire.
- Dressez-vous contre les nécromanciens et les morts-vivants, partout où vous les rencontrerez et dans toutes les circonstances.
- Montrez-vous toujours respectueux et attentionné envers les défunts et leurs familles.
- Soyez attentif à vos rêves.



troubler le sommeil des défunts. Les prêtres subalternes sont généralement responsables de ces tâches. Cependant, lorsqu'un corps arrive accompagné d'une offrande considérable, le défunt est pris en charge par un prêtre de rang supérieur. Naturellement, le grand prêtre s'occupe en personne des défunts de la noblesse locale. Les temples citadins bourdonnent généralement d'activité en permanence alors que les temples ruraux peuvent n'avoir qu'un seul enterrement par jour, en fonction du nombre de villages qu'ils desservent.

Les temples des Augures sont des lieux où les gens peuvent venir chercher conseil. Toutes leurs activités tournent autour du ou des prêtres qui sont dotés de capacités prophétiques ; ceux-ci ne sont pas obligatoirement les prêtres de plus haut rang. Les autres prêtres accueillent les visiteurs, reçoivent leurs oboles et les conduisent en présence du prophète. C'est la notoriété du prophète qui détermine le nombre de visiteurs de ces temples.

Rares sont les temples où l'activité est si intense que les prêtres ne puissent avoir aucun temps libre. Le culte permet à ses prêtres de se détendre et les prêtres de Morr ont souvent des amis en dehors du temple. Néanmoins, le culte est également convaincu que Morr communique ses désirs à ses prêtres par des rêves qui les obligent souvent à entreprendre des actions sortant de l'ordinaire.

Le culte enseigne que Morr envoie souvent des messages incitant ses prêtres à réconforter les endeuillés ou à les aider. Les prêtres, et même les initiés, obéissent à ces injonctions sans la moindre discussion. S'ils reçoivent des rêves qui requièrent une autre forme d'intervention, les prêtres doivent en discuter avec leurs confrères du temple, qui examinent leurs propres rêves pour obtenir confirmation. *Les Psaumes du corbeau* spécifient clairement qu'en certaines occasions Morr fait parvenir un message à un seul prêtre afin d'éprouver le discernement des autres ; ainsi, un rêve isolé peut parfaitement émaner de Morr même si aucun des autres prêtres d'une communauté n'a reçu de songe similaire.

Si le rêve en question exige une action de la seule personne qui l'a reçu, on lui permet quasiment toujours d'y répondre. Les actions potentiellement dangereuses pour le temple ou qui réclament la coopération des autres prêtres sont évaluées beaucoup plus sérieusement. En cas de menace contre les intérêts d'un temple ou de ses résidents, presque tous les prêtres de ce temple reçoivent des rêves qui les incitent à se défendre. C'est du moins ce qu'ils affirment *tous* dans un cas semblable.

Les tensions politiques qui peuvent agiter la communauté d'un temple sont souvent formulées en termes de rêves condamnant les prêtres adverses. En règle générale et de manière significative, les temples dont les prêtres sont issus de la noblesse locale reçoivent plus d'incitations à se mêler des affaires des vivants, tandis que ceux dont les membres ont des amis parmi les marchands reçoivent plus d'injonctions visant à les faire intervenir dans les affaires commerciales. Le discours officiel veut que Morr communique ses désirs aux individus qu'il juge les plus aptes à prendre les mesures appropriées. Dans la réalité, on voit parfois des temples louer les services d'agents extérieurs afin de s'assurer que ces « rêves » n'ont pas été fabriqués de toutes pièces pour couvrir une corruption politique. De temps à autre, il arrive également, que deux temples concurrents embauchent des agents extérieurs en leur donnant mission de découvrir ce qu'ils pensent être une imposture. Généralement, le prêtre qui leur donne cette mission affirme avoir reçu un rêve de Morr l'informant que le temple adverse était un nid de corruption.

Sectes

La principale division qui existe à l'intérieur du culte de Morr est celle qui sépare l'Ordre du Suaire, qui le révère en tant que dieu des Morts, et les Augures, qui le révèrent en tant que dieu des Rêves et de la Prophétie. Bien que les membres de l'Ordre



du Suaire soient beaucoup plus nombreux, il n'existe quasiment aucune tension entre ces deux groupes du fait que tous les adeptes reconnaissent Morr sous ces deux aspects.

Un autre clivage est la cause de tensions plus marquées au sein du culte. Presque tous les prêtres de Morr sont sédentaires, liés à un seul temple, et voyagent très peu. Quelques-uns, toutefois, voyagent aux quatre coins du Vieux Monde, souvent poussés par leurs rêves. Ces prêtres errants sont très peu nombreux mais ils ne se soumettent à l'autorité d'aucun temple et, comme ce sont des voyageurs, ils assistent toujours au conclave de Luccini, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais été proclamés hérétiques. Il n'en reste pas moins que la plupart des prêtres sédentaires les détestent et les poussent à repartir aussi vite que possible lorsqu'ils les voient arriver. Les voyageurs ne se font généralement pas prier pour continuer leur chemin.

Dans leur grande majorité, les Augures itinérants font partie des Prophètes des Derniers Jours, un ordre mineur officiel du culte. Les prêtres itinérants de l'Ordre du Suaire ne sont membres d'aucune organisation officielle, mais ils ont tout de même beaucoup de points communs. S'ils parcourent le monde, c'est pour pouvoir administrer les derniers sacrements à ceux qui, sans eux, ne pourraient avoir accès aux services d'un prêtre. Cela les oblige généralement à se rendre dans des endroits dangereux, à la recherche des défunts oubliés. Une fois qu'ils les ont retrouvés, ils accomplissent les rites funéraires, quelle que soit l'ancienneté des dépouilles.

Ces prêtres sont des personnages remarquables car ce sont les seuls adeptes de Morr désireux de pénétrer dans d'anciens tombeaux réputés receler de grands trésors ; ils ne le font que pour offrir les derniers sacrements aux chasseurs de trésors tués par les pièges et ne touchent jamais aux trésors de ces sépultures. Ils se rendent également sur les champs de bataille, dans les villages détruits par les hommes-bêtes et toutes sortes d'autres endroits tout aussi dangereux. Comme ils n'ont généralement pas les moyens de s'assurer les services de la Garde noire, ils voyagent souvent en compagnie d'aventuriers. Wilhelm le Leste est le plus célèbre de ces prêtres. S'il faut en croire sa réputation, il aurait réussi à mener un service funéraire complet en moins d'une minute, tout en s'enfuyant devant une bande d'orques. Évidemment, comme l'un des compagnons de Wilhelm est un ménestrel, ses prouesses sont peut-être un peu exagérées.

Tout en restant à l'écoute de leurs rêves, comme tous les prêtres de Morr, les prêtres itinérants prêtent également l'oreille aux rumeurs et gardent l'œil ouvert afin de débusquer les défunts dont personne ne veut. D'une manière générale, ils finissent par se trouver beaucoup plus impliqués dans les affaires des vivants qu'il n'est de coutume pour des membres de leur culte, mais leur dieu semble les approuver entièrement car ils n'éprouvent pas de difficulté à lancer leurs sorts.

Ordres mineurs



Dans le culte de Morr, deux ordres mineurs ont une importance particulière : les Prophètes des Derniers Jours et la Garde noire.

La Garde noire

Les Gardes noirs sont les templiers de Morr. Leur premier devoir est de protéger les jardins de Morr et ses prêtres. D'habitude, ceux qui veulent y entrer se présentent à la suite d'un événement significatif dans leur existence, très souvent la mort d'un être cher enfin libéré de ses souffrances par le trépas. Cette expérience permet au futur garde de comprendre l'importance du rôle de Morr et lui montre le culte sous un jour plus sympathique.

D'autres membres de la Garde noire y entrent après avoir combattu des morts-vivants, mais cela ne concerne qu'une minorité. Ils sont souvent peu satisfaits de devoir se contenter de veiller sur des tombeaux. Comme certains prêtres partagent leurs sentiments, ceux-ci peuvent entrer dans la Garde noire afin de prendre la tête d'unités de templiers choisis parmi les plus militants pour les conduire au combat contre les morts sans repos et les nécromanciens.

Lors de funérailles importantes, le défunt est souvent accompagné d'une garde d'honneur composée de Gardes noirs. Les templiers ne font pas le moindre bruit durant la cérémonie et ils semblent même se déplacer en silence malgré leurs lourdes armures. L'importance d'un enterrement se détermine généralement à la somme dépensée pour la cérémonie, mais les Gardes noirs ont le droit de choisir les cérémonies auxquelles

CROYANCES POPULAIRES

« Et qu'est-ce qu'on fait pousser dans un jardin, hein ? De la mangeaille ! Pourquoi croyez-vous que les prêtres de Morr sont toujours bien nourris, même quand il y a disette ? Qu'est-ce qu'ils ont dans leurs jardins ? »

— Gunther Jagerson, laboureur du Nordland

« Les marchands se battent contre les marchands, les nobles contre les nobles, les voleurs contre les voleurs et les prêtres de Morr combattent les nécromants. Je n'en dirai pas plus. »

— Magritta, mercenaire tiléenne

« Ce sont des abrutis de réactionnaires qui font obstacle au progrès scientifique en condamnant toutes les tentatives que nous faisons pour tenter d'améliorer nos connaissances dans le but d'assister les vivants. »

— Maître Augustus Limmerskind, médecin d'Altdorf



ils acceptent de participer. La plupart des unités ont coutume d'assister de temps à autre à l'enterrement d'un pauvre choisi au hasard, afin d'entretenir les spéculations du peuple, mais ils se plient généralement aux demandes des prêtres.

Les Prophètes des Derniers Jours

Ils constituent un sous-ordre des Augures. Ils sont chargés de parcourir les régions reculées du monde, pour y prononcer leurs oracles funèbres et célébrer les rites funéraires lorsqu'il n'existe aucun temple de Morr accessible. Certains sont liés à un temple particulier, qui peut aussi bien appartenir à l'Ordre du Suaire qu'à celui des Augures, et se déplacent suivant un circuit déterminé. D'autres errent apparemment au hasard, visitant les temples qu'ils rencontrent en chemin. Ces Prophètes prétendent toujours qu'ils voyagent au gré des visions reçues dans leurs rêves.

Il existe deux catégories de Prophètes des Derniers Jours qui semblent guidés par Morr. Les premiers arrivent dans une communauté la veille du dixième anniversaire d'un enfant ou au lendemain d'un décès, précisément au bon moment pour accomplir les rites nécessaires. Dans certains cas, il paraît évident que la chose est simplement due à un excellent réseau d'informateurs et à un cheval rapide. Cependant, dans d'autres circonstances, il ne semble pas y avoir de cause naturelle à leur apparition opportune.

Les prêtres du second groupe paraissent attirés vers les endroits où de nombreuses personnes sont sur le point de mourir, que cela soit à cause d'une bataille, d'une épidémie ou d'une catastrophe naturelle. Ces prêtres disent recevoir des rêves qu'ils ne peuvent ignorer et dont ils doivent comprendre la signification. La plupart sont convaincus qu'il serait impie d'essayer d'empêcher ces morts, puisque Morr a décrété qu'il était temps pour ces gens de rejoindre son royaume. Ils pensent avoir la mission de procéder aux rites funéraires. Certains d'entre eux pensent au contraire que Morr les envoie vers des endroits où un grand nombre de gens courent le danger d'être précipités vers son royaume avant que leur heure ne soit venue et qu'il est donc de leur devoir d'empêcher ces décès ou au moins de limiter le désastre. Une poignée d'entre eux va jusqu'à laisser entendre que Morr fait les deux à la fois, en choisissant ses envoyés en fonction de chaque situation.

Temples

Les temples de Morr sont quasi systématiquement bâtis en pierre et possèdent toujours un grand porche de pierre sans porte qui reste ouvert en permanence, tout comme les portes qui conduisent au royaume de la mort et des rêves. Cette ouverture est toujours encadrée de deux piliers, un noir et un blanc, qui reflètent la double nature de la divinité. Les temples moriens sont souvent souterrains ; ce sont des endroits très calmes, d'une remarquable fraîcheur et dotés d'une excellente ventilation. Les autres détails dépendent de l'ordre qui tient le temple.

Les temples de l'Ordre du Suaire sont habituellement construits suivant un plan rectangulaire, avec un certain nombre de chambres annexes où les corps peuvent être préparés avant l'inhumation. L'autel principal se trouve au bout de la grande salle, en face de la porte. Un cercueil posé devant l'autel accueille le défunt pendant le cérémonial. Derrière l'autel, une porte mène au jardin de Morr. Les plus grands temples possèdent plusieurs autels, chacun avec sa porte individuelle, afin de pouvoir conduire plusieurs cérémonies en même temps. Les portes donnant sur le jardin de Morr peuvent être fermées et verrouillées.

Le jardin lui-même est une roseraie de roses noires et il est entretenu par les prêtres ; on y trouve toutes sortes de monuments de pierre. En théorie, ces monuments doivent être de petite taille, mais les plus riches parviennent toujours à

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Morr ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Intimidation

Prêtre

Aucun ordre : Connaissances académiques (nécromancie), Menaçant, Métier (embaumeur)

Augures : Baratin, Charisme, Connaissances académiques (science)

Garde noire (pour les prêtres, mais pas pour les templiers) : Connaissances académiques (nécromancie), Menaçant, Perception

Prophètes des Derniers Jours : Menaçant, Orientation, Survie

convaincre les prêtres de la relativité de la notion de « petitesse » ; par rapport au temple de Sigmar d'Altdorf, par exemple. Les familles des défunts peuvent y entrer en compagnie d'un prêtre ; on ne permet pas aux laïcs d'y pénétrer seuls. Pour mieux faire respecter cette règle, on ne peut généralement y accéder qu'en passant par le temple et la plupart des jardins sont entourés de hauts murs de pierre. Le plus souvent, les quartiers des prêtres sont bâtis le long de l'un des murs du jardin.

En règle générale, les temples des Augures sont ronds et coiffés d'un dôme au sommet duquel s'ouvre un oculus. Les prophètes se tiennent sous le dôme, au centre du temple, environnés d'épais nuages d'encens. Le temple comprend également toutes sortes de pièces secondaires et d'habitations, auxquelles on accède par la grande salle. Les temples des Augures ne possèdent pas de jardin de Morr, mais il est courant de voir un temple des Augures bâti non loin d'un temple du Suaire.

Dans certains endroits, les coutumes sont un peu différentes, comme à Talabheim où la plupart des gens préfèrent être inhumés dans le Taalwelt, le bois sacré de Taal. Les défunts sont portés le long de la route sacrée de Morr au bout de laquelle ils reposent pour un temps dans le jardin de Morr puis, une fois les corps convenablement préparés, on les emmène en passant sous la Pierre finale, une porte dédiée à Rhya.

Personnalités



Du fait qu'il n'existe pas véritablement de hiérarchie au sommet du culte de Morr, ses grandes figures doivent essentiellement leur statut à leurs propres qualités et à leurs exploits plutôt qu'à l'approbation de leurs dirigeants. Les Augures sont très largement représentés parmi ces personnalités car la prophétie est une discipline qui attire forcément l'attention. Paul van Soleck, à Talabheim, en est un excellent exemple. Certains membres de la Garde noire sont également devenus célèbres après une action d'éclat.

Anna Gregori

Anna, une femme âgée membre des Prophètes des Derniers Jours, a été conduite par sa vocation vers les sites de quelques-unes des plus épouvantables atrocités qui se soient déroulées dans l'histoire récente du Vieux Monde. Comme elle est de l'école de ceux qui estiment qu'il serait sacrilège d'intervenir, elle a probablement vu mourir plus de gens que n'importe quel autre individu au monde. Elle donne les derniers sacrements aux défunts et ne demande qu'une dent en paiement. Ses robes noires sont presque entièrement dissimulées sous d'innombrables chapelets de dents humaines ; partout dans l'Empire, son apparition suscite une terreur absolue. Tous ceux qui ont tenté de s'attaquer à elle ont connu une fin atroce et, en général, les gens qui l'aperçoivent se contentent de s'enfuir.

Léopold Hanslich

Léopold, un ancien chasseur de vampires, est prêtre dans la Garde noire. Il est célèbre pour avoir vaincu Gustavus von Carstein et toute son armée de morts-vivants et pour être parvenu à s'échapper de Sylvanie pour continuer le combat.

« Si vous courtisez la fille, vous rencontrerez le père. » — Tous ceux qui prennent le risque d'être fréquemment blessés (et qui visitent souvent les temples de Shallya) finiront par se faire tuer (et feront donc la connaissance de Morr).

Selon la rumeur, les von Carstein auraient mis sa tête à prix pour une somme énorme. Si certains chasseurs de primes ont des scrupules moraux à l'idée de recevoir de l'argent de la main des morts-vivants, la grande majorité d'entre eux sont bien trop pleutres pour oser entrer en Sylvanie, même pour y toucher une récompense.

Otto Schilker

Otto est le grand prêtre de l'Ordre du Suaire à Schramleben, au Stirland. Il a convaincu la population de la ville que les défunts risquent de se relever sous forme de morts-vivants s'ils ne sont pas enterrés avec un karl sur chaque œil et un sur le cœur. Il vit plus confortablement que cela n'est généralement d'usage dans son ordre.

LE CULTE DE MYRMIDIA

Siège : Magritta, en Estalie
Chef du culte : La Aguila Ultima Isabella Giovanna Luccelli
Ordres principaux : Ordre du Soleil, Ordre de l'Aigle, Ordre de la Lance de Vertu
Fêtes religieuses principales : aucune dans l'Empire
Livres saints : *Bellona Myrmidia*, *Bellum Strategia*, *L'Art de la guerre*
Symboles sacrés : une lance levée derrière un bouclier, un aigle

Le Bellona Myrmidia (Myrmidia la déesse de la Guerre) commence avec la légende de Tylos, père légendaire du peuple tiléen, un individu affligé de tragiques défauts de caractère. Tylos conclut une alliance avec Myrmidia à la chevelure d'ébène, une déesse de la Civilisation, de la Beauté et de l'Honneur, et elle l'aida à bâtir une grande cité pour sa tribu. Cependant, cela ne suffit pas à satisfaire l'ambition de Tylos qui rêvait d'éclipser les tours blanches et élancées qui s'élevaient au sud. Il ordonna alors à son peuple de construire une tour immense, si haute que même les elfes en seraient frappés de stupeur. Myrmidia, horrifiée devant cette entreprise aussi vaine que coûteuse, abandonna Tylos après de nombreux avertissements, proclamant qu'elle reviendrait lorsque son peuple aurait retrouvé le sens de l'honneur. On ne sait pas très bien ce qu'il advint de cette cité, mais certains érudits affirment qu'elle est tombée aux mains des Sombres Puissances et que sa corruption s'est répandue autour d'elle pour former ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de marais Putride.

Les siècles s'écoulèrent et les survivants du peuple anéanti de Tylos se réfugièrent dans les autres tribus du sud. Après une grande guerre contre le peuple nain, les elfes abandonnèrent le Vieux Monde et l'humanité s'installa prudemment à leur place, édifiant lentement de nouvelles civilisations sur les ruines des anciens bastions de la race aînée. Pour des raisons qui font encore l'objet de débats enflammés dans son culte d'aujourd'hui, Myrmidia revint parmi les descendants de Tylos ; néanmoins, elle ne revint pas sous la forme d'une déesse, mais sous celle d'une mortelle. Selon la légende, elle apprit de rudes leçons au cours de ses jeunes années, des expériences qui l'incitèrent à abandonner ses opinions pacifistes et à prendre les armes afin de combattre l'injustice. Au fil des ans, bataille après bataille, de grands héros vinrent se ranger à ses côtés. En une décennie, elle parvint à réunir l'Estalie et la Tilée sous son gouvernement et écrasa toutes sortes de rébellions et d'invasions. Hélas, au moment où elle était sur le point d'être couronnée reine, elle fut abattue d'une fléchette empoisonnée. Mourante, elle ordonna alors que l'on construise un grand navire et le mythe nous dit qu'elle vogua vers l'ouest afin d'aller reprendre sa place au panthéon des dieux pour y être connue, pour l'éternité, comme la déesse de la Guerre.

« J'avais l'intention d'étudier l'histoire de la guerre, mais quand j'ai découvert que L'Art de la guerre de Myrmidia *avait fait l'objet de vingt-sept traductions différentes, toutes accompagnées d'annotations fondamentales de différents généraux, tous aussi respectés les uns que les autres, je me suis découragé. »*

— Gebberd Pesche,
étudiant en littérature impériale, université de Nuln

Plus de deux millénaires se sont écoulés et l'on peut dire que le culte de Myrmidia est de loin le culte organisé le plus important du Vieux Monde. En Estalie et en Tilée, elle influence quasiment tous les aspects de la société, car le peuple ne fait pas uniquement appel à sa bien-aimée Myrmidia en temps de guerre ou d'injustice, mais dans toutes les circonstances et particulièrement dans les domaines de l'art, de la vengeance ou de l'honneur, trois aspects de sa vie mortelle qui sont particulièrement illustrés par de nombreuses légendes. Les populations du nord ont beaucoup de mal à comprendre l'adoration presque universelle dont cette déesse fait l'objet dans le sud.

Le culte



Le culte de Myrmidia a très peu d'influence dans l'Empire. Myrmidia ne bénéficie pas de l'aura de séduction viscérale d'Ulric dans toute sa fureur, pas plus qu'elle ne projette l'impression de solidité et de loyauté qui est l'apanage de Sigmar. Aux yeux de certains, et plus particulièrement des hommes de troupe, Myrmidia est « la déesse des Officiers ». L'importance particulière qu'elle accorde à l'éducation et à la pensée ne cadre pas avec le comportement de la plupart des soldats ; pour eux, ce sont la force et la passion qui ont permis à l'Empire de traverser d'innombrables guerres ; cela n'a rien à voir avec la stratégie ou avec « ces drôles de manières venues de l'étranger. »

En vérité, si le culte de Myrmidia siège au Grand Conclave, c'est uniquement parce que les chevaliers du Soleil furent les premiers templiers à soutenir Magnus le Pieux durant la Grande Guerre. En fait, la nature de la divinité de Myrmidia est même remise en question à l'intérieur des frontières de l'Empire. De nombreux érudits affirment qu'elle ne saurait être la fille de Verena et de Morr, contrairement à ce que l'on prétend partout dans le sud, mais plutôt une mortelle ayant connu une ascension divine, à la manière de Sigmar. Toutefois, ces affirmations sont assez gênantes pour le culte de Sigmar car elles contredisent son credo selon lequel l'ascension de Sigmar à la divinité fut un phénomène unique.

Pourtant, quelles que soient les croyances des uns et des autres, la plupart des cités de l'Empire possèdent un temple géré par l'Ordre de l'Aigle. Là, des prêtres au regard perçant enseignent la stratégie et l'art de la guerre lors de classes ouvertes à tous ceux qui désirent y assister. Ils organisent également des offices réguliers pour les expatriés originaires du sud (le jour varie suivant les coutumes locales, mais ces offices se tiennent souvent tous les cinq jours). Ces cérémonies, souvent conduites en classique, en estalien ou en tiléen, sont plus animées que les autres offices de ce genre car les prêtres encouragent leurs ouailles à s'exprimer et n'hésitent pas à poser des questions aux membres de la congrégation. Les bonnes gens de l'Empire, qui ont l'habitude qu'on leur prêche la bonne parole mais pas qu'on leur pose des questions et qui comprennent rarement autre chose que le reikspiel de l'Empereur, trouvent généralement cette manière de faire exagérée. La plupart d'entre eux évitent ces sermons bien trop excentriques à leur goût. C'est ainsi que, pour la majeure partie des citoyens de l'Empire, Myrmidia n'est rien de plus qu'une déesse de la Stratégie et de la Guerre.

L'Ordre de la Lance de Vertu possède plusieurs chapitres dans l'Empire et bien que beaucoup d'entre eux utilisent des noms différents (comme les chevaliers du Champ Verdoyant de Talabheim), ils font tous partie de l'ordre. En règle générale, chacun de ces chapitres est chargé de protéger l'un des temples de l'Aigle, bien qu'ils soient libres de défendre toute cause honorable quand ils le désirent et comme il leur convient. Ainsi, on voit rarement les templiers de l'ordre en dehors de la zone dont ils ont la protection.

On rencontre les chevaliers de l'Ordre du Soleil beaucoup plus souvent que ceux de la Lance de Vertu, même s'ils sont moins nombreux dans l'Empire. Ceci résulte d'une coutume bien particulière à l'ordre. À la fin de sa formation, un initié doit voyager dans le Vieux Monde durant une année au moins ; cette période est censée représenter de manière symbolique le temps passé par Myrmidia sous sa forme mortelle pour apprendre à connaître le monde. C'est la raison pour laquelle on rencontre des chevaliers du Soleil aux quatre coins du Vieux Monde, prêtant le concours de leurs épées à de justes campagnes et enseignant les subtilités de la stratégie à ceux qui en ont besoin. Selon l'adage, un seul chevalier du Soleil fait plus pour la réputation de Myrmidia dans l'Empire que tous les temples de l'Aigle réunis. En outre, en tant que seul ordre de chevalerie myrmidéen à avoir été fondé par des individus originaires de l'Empire, l'Ordre du Soleil est responsable de la surveillance des routes de pèlerinage reliant l'Empire à Magritta. Cette charge s'est révélée extrêmement lucrative car il s'agit de routes commerciales très importantes. À ce que l'on dit, l'ordre serait l'un des plus riches du Vieux Monde. Seuls les chevaliers Panthères, grâce à leurs croisades, pourraient rivaliser avec lui.



LA DÉESSE ÉTRANGÈRE

Malgré le nombre de soldats qui ont adopté son culte, Myrmidia n'est pas réellement une déesse impériale. La plupart des gens de l'Empire considèrent d'un œil profondément suspicieux ceux qui pratiquent un culte étranger, particulièrement quand il s'agit d'une déesse aussi bizarre que Myrmidia Après tout, beaucoup de ses temples sont ornés de statues franchement indécentes, tout à fait capables d'attirer les Sombres Puissances !

Au titre de règle optionnelle, un personnage connu pour appartenir au culte de Myrmidia pourra subir un malus de –10% aux tests de Sociabilité dans ses relations avec des habitants du Vieux Monde extérieurs à sa foi. Ce malus ne s'applique qu'aux membres du culte et non à ceux qui arborent les symboles de Myrmidia ; après tout, le fait de respecter une divinité, même très étrange, est une attitude que les populations de l'Empire comprennent très bien et considèrent comme sensée.

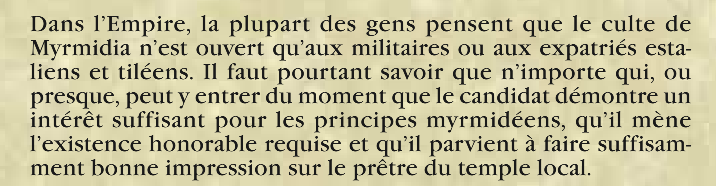
Le dogme

Le récit des douze plus importantes batailles de Myrmidia, accompagné de ses commentaires personnels, constitue la base de *L'Art de la guerre*. Ce livre recèle toute la doctrine de base du culte. De nombreux myrmidéens l'emportent partout avec eux afin de pouvoir l'étudier et méditer sur les paroles et les actes de leur déesse.

L'honneur est une notion essentielle pour le culte, car c'est le principe sur lequel reposent toutes les actions de Myrmidia. Dans la vie, la déesse se pliait à un code de conduite très strict, auquel elle donnait le nom de « Protocole de Guerre » et elle traitait tous ses adversaires avec l'équité réclamée par ce code, même si ceux-ci avaient déjà démontré leur perfidie dans le passé (et ce fut le cas plus d'une fois). De la même façon, les myrmidéens traitent leurs adversaires avec respect, particulièrement lorsque ceux-ci se rendent, car ils considèrent la reddition de l'ennemi comme l'un des objectifs d'une bataille. La structure hiérarchique est également l'un des points-clefs de son enseignement, mais on connaît un certain nombre de légendes où l'on voit la déesse ou ses vierges guerrières choisir d'agir selon ce qu'elles estiment juste et non suivant les ordres reçus. Pour cette raison, et bien que les myrmidéens respectent strictement les ordres, ils n'hésitent pas à les outrepasser si ceux-ci risquent de les forcer à trahir leur code d'honneur.

À ses adeptes, Myrmidia enseigne également la maîtrise de *l'art* de la guerre. En tant que femme, elle était physiquement plus faible que bon nombre de ses opposants ; elle dut ainsi apprendre à utiliser ses forces au mieux et à dissimuler ses faiblesses. Contrairement aux autres dieux guerriers, elle se concentre sur les moyens d'éviter les conflits inutiles par la mise en place d'habiles stratégies. C'est une manière de voir qui a la faveur de nombreux guerriers car peu d'hommes se délectent des horreurs de la guerre après les avoir connues. Les ulricains et les sigmarites y voient de la lâcheté. Les myrmidéens n'y voient que de la circonspection.

Cela dit, Myrmidia est assez populaire auprès des femmes dont les fils et les maris sont à la guerre. Elles vont prier la déesse pour que celle-ci inspire des choix judicieux aux officiers, dans l'espoir que cela permettra aux êtres qui leur sont chers de survivre. Comme elles le disent souvent : « Sigmar vous conduit à la guerre, mais c'est Myrmidia qui vous permet d'en revenir. » Elles ont également le sentiment que Myrmidia, en tant que femme, est mieux à même de comprendre leurs craintes et les peines qu'elles ressentent pour leurs hommes ; ce sont là des croyances que le culte de Sigmar désapprouve.



L'initiation

Dans l'Empire, la plupart des gens pensent que le culte de Myrmidia n'est ouvert qu'aux militaires ou aux expatriés estaliens et tiléens. Il faut pourtant savoir que n'importe qui, ou presque, peut y entrer du moment que le candidat démontre un intérêt suffisant pour les principes myrmidéens, qu'il mène l'existence honorable requise et qu'il parvient à faire suffisamment bonne impression sur le prêtre du temple local.

Une fois acceptés, les initiés reçoivent une robe blanche sans capuchon et sont placés sous la tutelle d'un prêtre qui peut former jusqu'à cinq initiés à la fois. Ces initiés constituent une « escadrille » et ils font tout collectivement, y compris manger, dormir, assister à leurs cours et pratiquer l'éducation physique. Si un temple possède suffisamment d'initiés pour avoir plusieurs escadrilles, on les fait s'affronter au cours de toutes sortes de jeux guerriers et de compétitions. Comme il est aussi important d'affûter l'esprit que d'entraîner le corps, les longs sermons au cours desquels les initiés écoutent les préceptes de Myrmidia sont souvent accompagnés de séances de méditation durant lesquelles ils inhalent une fumée sacrée ou de périodes de contemplation et d'isolement prolongés. Le meilleur élève d'une escadrille obtient bientôt le titre de « premier aigle », le chef de l'escadrille. Aucun initié ne peut accéder à la prêtrise sans avoir d'abord été premier aigle et s'être distingué par une action méritoire. Les critères diffèrent d'un temple à l'autre. Il peut s'agir de quelque chose d'apparemment simple, par exemple de faire à la fois preuve de sagesse et de perspicacité lors d'une épreuve particulièrement difficile ou de démontrer des qualités de meneur d'hommes. Il peut également s'agir d'un défi un peu plus stimulant, comme de surpasser les succès de Myrmidia elle-même en recréant l'une de ses batailles au moyen de figurines peintes pour représenter les armées en présence.

Quoi qu'il en soit, un initié doit faire ses preuves pour se révéler digne d'accéder au grade de prêtre ; s'il se révèle incapable, on le convoque en privé et on lui demande de quitter le culte. Ceux qui sont acceptés doivent accomplir une épreuve dont la nature varie en fonction du temple. On peut leur demander de s'orienter dans un labyrinthe truffé d'énigmes, dans les sous-sols du temple, ou encore d'échapper, de manière rituelle, à une puissante créature issue des légendes de la saga de Myrmidia, un taureau ou un sanglier par exemple. Il peut également devoir trouver le moyen de survivre après avoir été abandonné dans un environnement hostile ou entreprendre une quête afin de découvrir les secrets d'un lointain site sacré. Quoi qu'il en soit, une fois qu'il a triomphé de son épreuve, l'initié est ordonné prêtre et un sergent du temple le prend en main pour continuer sa formation.

LES COMMANDEMENTS

- Agissez avec honneur et dignité en toutes circonstances.
- Traitez toujours les prisonniers de guerre avec respect.
- N'ayez aucune pitié pour les ennemis de l'humanité.
- Respectez les ordres de votre maître.
- Si vous devez désobéir à un ordre, ne le faites qu'en cas d'absolue nécessité (par exemple si celui-ci devait vous conduire à contrevenir à un autre commandement).

Les cultistes

Dans le « Livre des Transformations » du *Bellona Myrmidia*, la déesse prend la forme d'un aigle royal à l'œil perçant pour aller inspecter les positions ennemies. L'Ordre de l'Aigle s'identifie à cet oiseau majestueux et le représente souvent avec les ailes



«Il est parti vers le couchant», ou «Il est parti vers l'ouest.»
—Il est mort.

déployées et levées haut au-dessus de sa tête. On arbore ce symbole sur le sein gauche ou sous la forme d'une broche utilisée pour retenir la cape blanche des prêtres. Dans l'Empire, les membres de l'ordre portent également un capuchon bleu bordé de rouge et une robe blanche. Ailleurs dans le Vieux Monde, les capuchons peuvent être de couleurs différentes, en fonction du régiment auquel appartient le prêtre (vous en saurez plus en lisant le paragraphe suivant, **Structure**). Chez les Aigles, le grade est marqué par de petites épingles en forme de serres d'oiseau, portées au col.

Les membres de l'Ordre de la Lance de Vertu portent une armure de plaques polie, avec un tabard blanc à l'insigne des armes favorites de Myrmidia, la lance et le bouclier. Toutefois, l'ordre s'est divisé en une multitude d'ordres mineurs éparpillés dans tout le Vieux Monde, chacun avec son uniforme particulier, son style de combat et ses préférences en matière d'armes. Le seul élément commun à ces ordres disparates est le symbole de la lance et du bouclier qui apparaît toujours quelque part sur leur tenue.

Les chevaliers du Soleil, eux, portent une armure de plaques noir et or très ouvragée, soigneusement astiquée, et arborent souvent le symbole de l'ordre (un soleil stylisé d'où partent seize rayons de lumière ondulés) en guise de cimier ou de blason. Les membres du cercle intérieur de l'ordre, une poignée d'hommes extrêmement riches, n'hésitent pas à exhiber leur fortune avec beaucoup d'ostentation en portant des armures d'une somptuosité stupéfiante, ornées d'or, de jais, d'obsidienne et de diamants. De nombreux templiers de l'ordre portent des boucliers polis comme des miroirs qu'ils utilisent pour refléter la lumière dans les yeux de leurs ennemis afin de les aveugler.

Structure

En Estalie et en Tilée, le culte de Myrmidia représente une puissance énorme et contrôle d'innombrables positions de pouvoir à travers la multitude de ses ordres. Dans l'Empire en revanche, où le culte est beaucoup moins représenté, il offre un aspect beaucoup plus sobre.

Bien que l'Ordre de l'Aigle soit organisé comme une immense armée dans laquelle les inférieurs doivent obéir aux ordres de leurs supérieurs, la sagesse et la clairvoyance, qui sont les dons de la mère et du père de Myrmidia, y restent extrêmement estimées. Les officiers de rang supérieur ne se contentent pas d'écouter les avis de leurs inférieurs, mais ils n'hésitent pas à leur demander conseil. Dans l'Empire, l'officier de plus haut rang est l'aigle du Nord, actuellement basé à Nuln, qui commande le Régiment Nord de l'Ordre de l'Aigle. Ce régiment est divisé en dix unités, une par province impériale et une pour le Kislev, chacune commandée par un grand prêtre. L'unité rattachée à un grand prêtre est divisée en autant de districts qu'il se trouve de temples sous son autorité, chacun commandé par un prêtre principal. Ce prêtre principal est assisté d'un ou plusieurs sergents du temple qui peuvent avoir jusqu'à dix prêtres sous leur autorité. Enfin, chaque prêtre peut diriger jusqu'à cinq initiés.

Dans l'Empire, la progression d'un individu au sein de l'ordre dépend essentiellement du bon vouloir de ses chefs et des postes disponibles. Toutefois, la plupart des prêtres de rang supérieur réfléchissent longuement sur leurs options pour être certains de faire le meilleur choix. Dans le sud, au contraire, la plupart des nominations à un poste élevé nécessitent l'appui de l'Ordre de la Clairvoyance Véritable (cf. page 44) qui a la réputation de posséder la meilleure compréhension de la stratégie élaborée par Myrmidia pour le culte. L'impartialité des oracles n'est jamais ouvertement remise en question, mais on entend parfois murmurer que l'argent et les faveurs pourraient avoir plus d'influence que les révélations reçues de Myrmidia au gré de transes prophétiques suscitées par les fumées sacrées. En réalité, il n'est pas rare de voir différents oracles soutenir différents candidats, chacun clamant que c'est Myrmidia qui l'a guidé dans ses choix.

La structure de l'Ordre de l'Aigle subit des modifications mineures d'une année sur l'autre, suivant la conviction selon laquelle il doit s'adapter aux évolutions du monde environnant. À l'heure actuelle, l'Aigle du Nord se trouve dans une position équivalente à celle d'un gouverneur de province en Tilée ou en Estalie. Il reporte au haut aigle de Miragliano (*L'Alta Aquila di Miragliano*) qui commande également la moitié des régiments de l'ordre en Tilée.

L'Ordre de la Lance de Vertu est l'un des ordres templiers les plus importants du Vieux Monde. La plus grande partie de ses effectifs est stationnée en Tilée et en Estalie, mais on trouve des chapitres de l'ordre partout dans l'Empire, en Bretonnie, dans les Principautés Frontalières et même en Arabie. Au sein de l'Empire, les templiers se bornent à protéger et à soutenir leurs temples, mais l'ordre grandit lentement en popularité. Il est divisé en nombreux ordres mineurs, chacun dirigé par son propre grand maître et portant un nom particulier, mais ils rendent tous des comptes au glorieux commandant (*El Lider Glorioso*) qui dirige l'ordre depuis la cité de Magritta. Chacun des grands maîtres de l'Empire se soumet aux ordres de l'aigle du Nord, mais le glorieux commandant peut passer outre s'il le désire. Tous les chapitres de la Lance de Vertu sont dirigés par un capitaine templier qui est toujours un chevalier du cercle intérieur.

L'Ordre du Soleil paraît minuscule comparé à celui de la Lance de Vertu. C'est durant les croisades que soixante chevaliers impériaux aux abois firent le vœu de se consacrer au

CROYANCES POPULAIRES

«Vous ne pouvez pas comprendre. Elle n'est pas comme les autres dieux. Elle nous comprend. Elle a marché parmi nous! Elle a enduré la souffrance pour nous. Elle est morte pour nous. Elle n'est pas comme vos dieux indifférents. C'est notre Myrmidia.»

—Iulius Innocenti Giovanelli, marchand tiléen

«Ce petit général... j'ai oublié son nom, il avait une sonorité vraiment exotique... m'envoie une lettre en me proposant de combattre suivant 'le Protocole de Guerre de Myrmidia'. J'ai accepté, juste au cas où il y aurait un avantage à y gagner, même si je n'avais pas la moindre idée de ce que me baragouinait cet individu. On se battait depuis deux heures lorsque von Borndorf a repéré des petits bons-hommes en blanc qui cavalaient sur le champ de bataille. Ils auraient pu nous faire toutes sortes de coups fourrés alors j'ai fait abattre ces petits salopards! Après ça, les prisonniers que nous avons capturés et torturés nous ont expliqué que les petits fauteurs de troubles étaient là pour compter les victimes et rassembler les prisonniers. Alors, hein? Comment est-ce que je pouvais le deviner?»

—Siggricht von Wallenstein, général à la retraite

«Les aigles et les femmes.» — La religion et les femmes sont à la source de tous les conflits. C'est une réponse courante à la question : «Pourquoi la guerre a-t-elle éclaté ?»

service de Myrmidia lorsqu'une violente secousse sismique fit basculer une gigantesque statue de la déesse sur les centaines d'Arabiens qui s'apprêtaient à les charger, les sauvant ainsi d'une mort certaine. À leur retour dans l'Empire, ils édifièrent un chapitre et un temple à leur déesse étrangère, aux environs de Ravenstein dans l'ouest du Talabecland. Avec l'aide d'autres ordres de chevaliers croisés, comme les chevaliers Panthères et ceux du Lion d'Or, ils travaillèrent d'arrache-pied à ouvrir des routes de pèlerinage et de commerce vers l'Estalie et les contrées au-delà. Aujourd'hui, l'ordre s'est enrichi grâce à ses tractations menées à l'étranger ; c'est au Middenland que son influence est la plus forte et c'est de là que le grand maître de l'ordre dirige ses chevaliers, depuis son chapitre de Carroburg. L'ordre répond directement à *La Aguila Ultima* en Estalie, car c'est à elle que les tout premiers chevaliers impériaux jurèrent allégeance. C'est là une situation très irritante pour l'aigle du Nord qui convoite depuis longtemps leurs coffres emplis d'or et apparemment inépuisables.

Sectes

Le culte de Myrmidia est déchiré par de nombreuses divergences doctrinales. Fort heureusement, la plupart de celles-ci se manifestent dans les nations du sud et ne remontent jamais aussi loin que l'Empire. Toutefois, l'une de ces divisions est si fondamentale qu'elle affecte le culte dans son entier.

L'opposition est–ouest

Le culte de Myrmidia est un culte divisé. À l'est, on trouve les Tiléens. Ils sont convaincus que Myrmidia est née à Rémas, ce qui fait d'elle une Tiléenne. Plus important encore, ils sont persuadés que Myrmidia, en tant que Tiléenne, a conquis l'Estalie. Pour leur part, les Estaliens, à l'ouest, affirment que Myrmidia est née à Magritta et qu'elle était donc estalienne. En vertu de cela, ils pensent que Myrmidia, en tant qu'Estalienne, a conquis la Tilée. Chacune des deux nations soutient ses affirmations grâce à sa propre version des textes saints de Myrmidia et chacune est convaincue d'être dans le vrai. Au fil des siècles, ce différend fondamental a servi de cause ou de prétexte à bien des hostilités entre les royaumes estaliens et les cités-états tiléennes. En fait, le culte a même failli éclater à plus d'une reprise à cause de cette dispute.

À l'heure actuelle, Magritta est considérée comme le cœur de la religion myrmidéenne, bien que le grand temple de Rémas fasse tout son possible pour saper sa position à la moindre occasion. *La Aguila Ultima* (ou l'*Ultima Aquila*, comme les Tiléens préfèrent l'appeler), qui dirige l'Ordre de l'Aigle, est tiléenne ; les Tiléens s'attendaient donc à ce qu'elle soutienne Rémas et en fasse le futur centre du culte. Pourtant, dans un mouvement qui a suscité de vives disputes, elle a juré de se conformer à la version estalienne et elle est allée s'installer à Magritta où elle fait tout son possible pour apaiser ces anciennes querelles.

Cette situation suscite toutes sortes de problèmes au sein de la branche impériale du culte. L'Ordre de l'Aigle a juré allégeance à un haut aigle originaire de Tilée et utilise les textes tiléens. Mais les templiers reçoivent leurs ordres de Magritta et acceptent donc les textes estaliens par défaut. Pour compliquer un peu plus les choses, l'aigle du Nord, qui a autorité sur l'Ordre de la Lance de Vertu dans l'Empire, a reçu l'ordre de s'assurer que les templiers suivraient les textes tiléens, ce qu'ils contestent, évidemment.

Ces divergences constituent un immense fossé et il semble que le culte doive inévitablement finir par se diviser en deux, ce qui risque de plonger plus de la moitié du Vieux Monde dans une guerre très cruelle.

Ordres mineurs

On connaît des multitudes d'ordres mineurs en Estalie et en Tilée, où la moindre colline isolée est couronnée d'un monastère ou d'un temple dédié à une prouesse, une bataille ou une proclamation particulière de Myrmidia. Ces ordres se sont rarement développés jusqu'à atteindre l'Empire, mais ceux qui y sont parvenus voient leur influence se développer rapidement.

Le Saint Ordre de la Clairvoyance Véritable

«Avant de décider d'une stratégie, il faut d'abord rechercher le conseil d'un oracle. Les sombres serviteurs de Morr proclament que la seconde vue est du domaine de leur dieu, mais comme ils ne comprennent guère les vicissitudes de la guerre, ils peuvent se tromper et prononcer de fausses prédictions. Recherchez un oracle qui soit versé dans les usages de Myrmidia car c'est seulement ainsi que l'honorable général pourra trouver la véritable clairvoyance.»

— Bellum Strategia,
« Avant que les Lames ne Quittent le Fourreau »

Alors qu'elle était encore mortelle, Myrmidia consultait souvent les augures du culte de Morr car elle accordait beaucoup de prix aux conseils prophétiques de son lointain géniteur. Aujourd'hui, les fidèles de Myrmidia perpétuent cet usage et l'on voit souvent les Augures de Morr marcher aux côtés des armées tiléennes et estaliennes. Cependant, le culte de Myrmidia possède ses propres oracles. Le Saint Ordre de la

Clairvoyance Véritable accueille les adeptes ayant la réputation d'avoir reçu la bénédiction de la déesse et ses révélations. Ils se regroupent dans des temples isolés, peu peuplés, afin de rendre leurs prophéties aux âmes honorables qui viennent rechercher leurs conseils.

On ne peut accéder à cet ordre que par sollicitation de ses membres dont la majorité sont des femmes au crépuscule de leur vie. La plupart résident dans des temples retirés du monde où elles étudient les saintes écritures de Myrmidia et méditent dans des pièces enfumées, examinent de problématiques stratégies et les points les plus épineux de la doctrine myrmidéenne. Même si l'ordre ne possède encore aucun temple dans l'Empire, sa présence s'y fait tout de même ressentir car nombreux sont les membres de l'Ordre de l'Aigle qui refusent d'entreprendre toute campagne importante sans avoir d'abord consulté les oracles de la Clairvoyance Véritable. Trois prêtresses prophétesses (une jeune, une d'âge mûr et une vieille) sont récemment arrivées à Nuln afin de conseiller l'aigle du Nord ; cependant, aucune d'entre elles n'est vraiment sûre du genre de campagne qu'il désire préparer.

L'Ordre de la Furie

«Et elle apprit ce qui était advenu, alors elle vint à Elle et lui dit : 'À cause de ce que l'on t'a fait, à partir de ce jour je renonce à mon nom, je serai désormais connue sous le nom de la Furie.'»

— Bellona Myrmidia, « Histoire de la Furie »

Alors qu'elle était encore mortelle, Myrmidia vit beaucoup de grands héros se ranger à ses côtés, mais aucun n'est aussi célèbre que la Furie, l'une de ses vierges guerrières. Sa légende est consignée dans le *Bellona Myrmidia* et c'est une histoire pleine d'horreur, de souffrances et de traîtrises. Les événements racontés dans cette triste histoire menèrent une jeune fille à abandonner son propre nom et à faire le serment de venger toutes les horreurs commises dans ce monde, un devoir auquel elle s'attaqua avec une fureur et une passion inégalées. Malgré son chagrin, Myrmidia ne put se résoudre à l'arrêter car elle comprenait de manière très profonde à quelle source s'alimentait la rage de la Furie. Alors Myrmidia fit ce qu'il y avait à faire : elle utilisa les talents de la jeune fille sur le champ de bataille. Là, la Furie tua, encore et encore, à coups redoublés, jusqu'à ce que tous ses ennemis fussent tombés et qu'elle s'effondre en pleurs. Le dernier combat de la Furie se déroula dans la chaîne de montagnes des Abasko. C'est là que Myrmidia retrouva son cadavre, entouré de monceaux d'orques et de gobelins morts. Le site est aujourd'hui sous la protection du grand temple de l'ordre.

Bien qu'en Estalie et en Tilée l'Ordre de la Furie soit essentiellement composé de femmes, dans l'Empire il est pratiquement exclusivement composé d'hommes. La popularité de cet ordre grandit de plus en plus et il possède déjà quatre temples au Reikland. Un grand prêtre de l'ordre, un personnage charismatique du nom de Janos Enescu, est récemment arrivé à Delberz. Les Stirlanders ont survécu à quelques-uns des pires conflits de la récente Incursion du Chaos. Enescu collecte des aides financières afin de fonder un temple de la Furie dans cette cité, non sans rencontrer une résistance acharnée de la part des ulricains locaux.

Temples

Les temples fortifiés des myrmidéens sont généralement bâtis suivant les principes architecturaux de l'Estalie et de la Tilée, lesquels sont fortement influencés par les immenses ruines elfiques que l'on peut trouver dans ces deux nations. C'est la raison pour laquelle on voit beaucoup de toitures pointues et de tourelles au sommet de tours élancées et de grandes salles coiffées de larges dômes. Le matériau le plus apprécié est le marbre blanc mais dans l'Empire, il est plus courant d'utiliser les matériaux disponibles localement, particulièrement le granit. La plupart des temples sont décorés de grands bas-reliefs à motifs de boucliers et d'armes, souvent sculptés sur les murs d'enceinte des terrains d'entraînement qui entourent les lieux saints dédiés à Myrmidia.

À l'intérieur, on trouve généralement des amphithéâtres circulaires exigus, utilisés pour les leçons de science guerrière et de stratégie. Ils paraissent minuscules à côté de l'immense salle commune dont les gradins entourent une zone centrale surbaissée où les prêtres conduisent les offices pour leur déesse (généralement par groupes, afin de mettre l'emphase sur le concept de travail d'équipe). Sur le pourtour de cette grande salle centrale, on peut voir des statues de Myrmidia, entourée de ses vierges guerrières, de ses compagnons et de héros locaux. Souvent, ces personnages sont représentés portant des armes archaïques typiques des contrées du sud et ne sont vêtus que d'une grande écharpe de soie drapée à la taille ; beaucoup de citoyens de l'Empire trouvent ces représentations scandaleuses. Au-dessus de la grande salle, de nombreux temples installent également de petits oratoires privés où les fidèles peuvent venir se recueillir afin de méditer sur les questions les plus difficiles et prier Myrmidia afin qu'elle leur accorde l'inspiration.

Compétences et talents du culte

Les membres du culte de Myrmidia ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Connaissances académiques (stratégie/tactique), Coups précis

Prêtre

Aucun ordre : Commandement, Maîtrise (trois armes au choix)

Ordre du Soleil : Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée), Grand voyageur, Maîtrise (une arme au choix). Dans *Les Héritiers de Sigmar*, vous trouverez à la page 123 la description de la carrière de Chevalier du Soleil. Notez que la compétence et les talents ci-dessus sont déjà inclus à cette carrière.

Ordre de l'Aigle : Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Maîtrise (une arme au choix)

Ordre de la Lance de Vertu : Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée), Guerrier né, Maîtrise (une arme au choix). Dans *Terreur à Talabheim*, vous trouverez à la page 23 la description de la carrière de Chevalier du Champ Verdoyant. Notez que la compétence et les talents ci-dessus sont déjà inclus à cette carrière.

Ordre de la Furie : Commandement, Frénésie, Maîtrise (une arme au choix)

Ordre de la Clairvoyance Véritable : Chance, Connaissances académiques (astronomie, stratégie/tactique), Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée)

On trouve généralement un chapitre de l'Ordre de la Lance de Vertu (quel que soit le nom qu'il a choisi de se donner) dans l'enceinte de la plupart des temples de l'Aigle, ce qui ne facilite guère la tâche à ceux qui voudraient s'attaquer aux lieux saints dédiés à Myrmidia.

Personnalités



Les plus importants membres du culte de Myrmidia sont immensément éloignés des affaires de la plupart des myrmidéens de l'Empire. Des personnalités de la magnitude de la formidablement influente Aguila Ultima Isabella Giovanna Luccelli, grande dirigeante de l'Ordre de l'Aigle, ou telles qu'El Lider Glorioso Juan Franco, grand maître suprême de l'Ordre de la Lance de Vertu, ne sont rien de plus que des noms difficiles à prononcer et sans véritables liens avec les réalités locales. Ce sont les dirigeants de l'ordre qui vivent à l'intérieur des frontières de l'Empire qui ont le plus d'importance, les personnes dont les décisions au jour le jour sont les plus susceptibles d'influencer la vie quotidienne des populations.

Lorenzo di Marco, l'aigle du Nord

Aux yeux de la plupart des myrmidéens, la nomination au poste d'aigle du Nord s'apparente terriblement à un bannissement. La plupart des Tiléens n'envisageraient pour rien au monde de demander à aller vivre parmi les brutes superstitieuses du nord, dans ce pays glacial et déprimant. Mais Lorenzo di Marco n'a rien de commun avec la plupart des Tiléens ; là où d'autres se considéreraient bannis, lui voit surtout un potentiel de réussite.

L'aigle du Nord actuel est un homme animé d'une ambition démesurée. Il envisage une expansion du culte de Myrmidia comme on n'en a encore jamais vu. Lorsqu'il regarde l'Empire, il voit une nation troublée et un peuple qui a grand besoin d'une nouvelle direction spirituelle. Sigmar s'est révélé trop faible pour tenir le Chaos à distance et son culte est secoué par les querelles. Ulric, trop brutal, est de moins en moins bien accepté par la classe moyenne urbaine en plein développement. Myrmidia, di Marco en a la conviction, représente la solution parfaite aux problèmes de l'Empire.

À l'évidence, les ulricains et les sigmarites se sont déjà mobilisés contre cette menace, mais di Marco est un tacticien et il prépare cette campagne depuis bien longtemps. Il pense qu'une nouvelle guerre se profile entre les cultes, une guerre qu'il n'a pas la moindre intention de perdre.

LE CULTE DE RANALD

Siège : aucun (Marienburg, provisoirement)
Chef du culte : aucun
Ordres principaux : la Confrérie, les Bienfaiteurs, les Doigts Crochus
Fêtes religieuses principales : le Jour des Frasques, le Pèlerinage des Doigts
Livres saints : *Les Mystères du Dix, Minuit et le Chat noir*
Symboles sacrés : une main aux doigts croisés, un « X », un corbeau, un chat

Une divinité du peuple, un dieu volage du Hasard et de la Chance, un roublard par excellence, Ranald est tout cela et bien plus. Son culte est des plus curieux car il est totalement dépourvu des fioritures, des fastes et de la majesté propres aux autres cultes ; il n'a même pas d'organisation ni de structure. Ses prêtres sont des voleurs, des escrocs et des joueurs qui n'ont rien à voir avec l'élite érudite et décadente si appréciée dans les cercles du pouvoir des autres cultes. Ses temples se trouvent dans des maisons de jeu, des maisons closes, des tavernes et autres repaires d'iniquité, et ne connaissent pas les ors ni les marbres des palais. En vérité, Ranald et ses prêtres ne ressemblent à rien d'autre et c'est une réalité à la fois affligeante et réjouissante.

Une partie de la nature étrange de Ranald vient du fait qu'il possède plusieurs aspects bien différents. Pour la plupart des gens, c'est le Rôdeur Nocturne, dieu des Voleurs et saint patron des filous et des malandrins. Il est vénéré par la pègre du Vieux Monde et ses symboles et ses dictons constituent la base du langage secret utilisé par les voleurs.

Ranald est également le grand Mystificateur, celui qui veille sur les charlatans et les aigrefins, ou plutôt qui les inspire. Sous cet aspect, Ranald peut également être considéré comme une puissance de la nature, la personnification de l'ironie mais également de l'illusion ; c'est de là que vient son attrait aux yeux des sorciers Gris. En outre, Ranald est le saint patron des jeux de hasard, des jeux d'argent et, plus que toute autre chose, de la chance. C'est sous cette forme qu'il a la faveur des populations de l'Empire. Pour s'attirer ses faveurs, les superstitieux habitants du Vieux Monde ont coutume de déployer un ahurissant arsenal d'aphorismes et de gestes cabalistiques censés retenir ou attirer l'attention de Ranald.

Cependant, de toutes les formes sous lesquelles se manifeste Ranald, aucune n'est victime d'une répression aussi brutale que son aspect de Protecteur. En tant que symbole du libérateur luttant contre la tyrannie, les despotes et prônant la révolution, cet aspect de Ranald est favorisé par les agitateurs, les démagogues et même quelques politiciens. Ranald, dans ce rôle, est la force de cohésion des mouvements démocratiques qui perdurent envers et contre tout dans les plus grandes cités de l'Empire.

Le culte



Le culte de Ranald considère que le monde qui l'entoure est soumis aux fluctuations de la fortune, dont la roue tourne pour descendre du meilleur vers le pire et remonter ensuite. Parce qu'il n'existe pas de cultiste de Ranald « typique », on connaît peu de détails sur le culte lui-même. La plupart des adeptes se fient seulement à leurs capacités et à leur intelligence, prennent ce qu'ils peuvent et prient Ranald pour qu'il les aide à garder une longueur d'avance sur le danger. Ces cultistes se moquent des carcans et des limites qu'on essaye de leur imposer et violent souvent la loi en pénétrant dans des lieux interdits pour le seul plaisir de l'avoir fait, puis se glissent à nouveau dans les ombres, se faufilant au cœur de la populace grouillante et anonyme avant de se faire prendre.

Le culte de Ranald est considéré d'un œil plein de suspicion par les autres cultes mais aussi par la classe dirigeante, même si tout le monde affecte de lui témoigner un respect de pure forme. Les autres cultes ne respectent guère les prêtres de Ranald, mais en général, ses adeptes s'en arrangent très bien car ils n'ont pas beaucoup d'estime pour les airs pompeux que se donnent la plupart des autres factions. En vérité, l'un des principes du culte est d'exposer l'hypocrisie de tous ceux qui se parent de prétention et s'affublent de leur haute position. Pour

> *« J'aime mieux donner une pièce sur dix à Ranald que risquer de perdre les neuf qui me restent. »*
> — Eckardt Reinschol, marchand de laine de Grafenrich

toutes ces raisons, les prêtres de Ranald se montrent généralement discrets, accomplissant leurs rites dans des ruelles cachées, des lieux de rencontre secrets et autres endroits de mauvaise réputation.

Bien que le culte ait la réputation, méritée, d'être un repaire de joueurs, de voleurs et d'escrocs, il a tout autant d'adeptes qui ne sont que de simples hédonistes désirant croquer la vie à pleines dents. Ceux qui se livrent à des entreprises crapuleuses offrent toujours une ample portion de leurs gains au culte ou, dans certains cas, à des personnes dans le besoin. Le culte abhorre la violence, qu'il considère comme un « échec ». Les meilleurs « crimes » sont ceux qui restent ignorés pendant des mois après avoir été commis. Les individus qui aiment à recourir à la violence et à la cruauté trouveront un meilleur protecteur chez Khaine ou n'importe quelle autre divinité plus sinistre que chez le désinvolte Ranald.

Les cultistes de Ranald ont souvent des traits de caractère rappelant l'un des quatre aspects de leur dieu. Les adeptes du Rôdeur Nocturne sont des voleurs et des monte-en-l'air qui commettent leurs crimes autant pour le butin que pour le frisson que leur procure le fait de réussir une facétie parfaite. Les suivants de Ranald le Mystificateur sont des escrocs et des beaux parleurs, capables de louvoyer avec aisance à travers toutes les strates de la société, jamais sédentaires, constamment à l'affût d'une nouvelle victime qu'ils dépouilleront grâce à leur astuce et à leur éloquence. Ceux de Ranald le Parieur sont des joueurs invétérés qui adorent prendre des risques et occupent leurs journées à des jeux de hasard ou à échafauder des combinaisons qui leur permettront de gagner plus d'argent afin d'alimenter leur passion. Pour eux, l'argent n'est pas une fin en soi mais un moyen d'atteindre le bonheur. Enfin, il y a les partisans de Ranald le Protecteur qui revêtent son manteau pour être les gardiens de ceux qui ne peuvent se défendre. Ils ont mauvaise réputation car ils sont connus pour voler aux riches afin de donner aux pauvres ; ce sont eux qui dévoilent les hypocrisies et les excès des puissants et qui s'élèvent pour défendre les droits du peuple face à la brutalité, aux persécutions absurdes et à l'exploitation. La plupart des autres cultes considèrent les membres de cette « secte » comme les pires du lot car ils essayent souvent de bouleverser l'équilibre au nom de la liberté et de la justice, sans se préoccuper des conséquences sur le reste de la société.

LES COMMANDEMENTS

- Une pièce sur dix appartient à Ranald.
- Ranald réprouve toute violence inutile.
- Pour survivre, utilisez votre intelligence plutôt que votre lame.
- Un véritable adepte de Ranald utilise la dague et le stylet ; seuls les amateurs et les lourdauds ont besoin d'une armure et d'une longue épée.
- Il vaut mieux vivre libre et mourir pour cela que souffrir l'oppression.
- Il n'y a pas de code d'honneur chez les voleurs, mais fiez-vous à vos frères et sœurs.

Cependant, par nature, les cultistes de Ranald sont terriblement individualistes et il serait difficile de préciser ce qui peut inciter quelqu'un à vouloir entrer dans le culte. La plupart sont des experts du déguisement et de la duperie qui dissimulent leur véritable nature au reste du monde. Dans certaines régions du Vieux Monde, le culte de Ranald est victime d'impitoyables persécutions. Les Bretonniens, en particulier, sont célèbres pour les terribles châtiments qu'ils infligent aux cultistes lorsqu'ils les rencontrent, même si ceux-ci ne font que traverser leur contrée.

Le dogme

Les cultistes de Ranald croient à l'individualisme, à la libération de l'oppression et aux fluctuations de la fortune et du hasard. Ils pensent que Ranald accorde sa bénédiction à ceux qui la lui demandent suffisamment souvent, mais qu'il est plus enclin à aider ceux qui s'aident eux-mêmes. Les cultistes de Ranald essayent souvent de compenser le sérieux de l'existence quotidienne par une attitude irrévérencieuse, car ils sont conscients que ce qui est là aujourd'hui aura peut-être disparu demain... et réciproquement. Les plus altruistes s'efforcent d'améliorer la vie de leurs semblables et le font généralement en utilisant la richesse et le pouvoir d'autres individus plus riches qu'eux-mêmes.

Bien que le vol, la tricherie, le mensonge et les trafics en tous genres soient très bien vus de Ranald, la violence, et tout particulièrement le meurtre, doivent être évités à tout prix. Lorsqu'un gredin de bas étage invoque le nom de Ranald en coupant la gorge d'un riche marchand après lui avoir volé sa bourse, il risque surtout de perdre sa faveur plutôt que de l'attirer.

Les membres du culte acceptent très bien le fait que Ranald soit connu sous de nombreux noms et titres et qu'il puisse apparaître sous de très nombreux aspects.

L'initiation

Bien que le culte impose étonnamment peu de restrictions, il est beaucoup plus difficile de devenir prêtre de Ranald que l'on ne pourrait se l'imaginer de prime abord. Il arrive souvent



qu'un candidat potentiel n'ait aucun réel désir d'entrer dans le culte et se voit approcher par un prêtre après que celui-ci l'a observé de loin pendant une période de plusieurs mois. Les individus un peu trop empressés sont souvent considérés avec suspicion car le culte a été infiltré à plusieurs reprises dans le passé, à la fois par des membres d'autres cultes qui désiraient causer sa perte et par des représentants des forces de l'ordre.

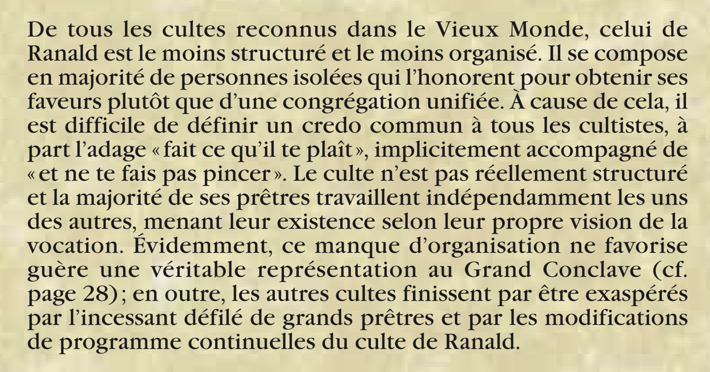
Si un prêtre remarque un initié potentiel, il l'approche sous une apparence n'ayant rien à voir avec le culte. Il lui offre alors sa protection et son amitié et peut éventuellement lui demander son aide pour « régler quelques petites affaires », ce qui lui permet de tester les capacités et le courage du candidat en matière de mensonge, de vol, de séduction et de furtivité. Si le candidat démontre les aptitudes adéquates, l'attitude qui convient et sait garder son calme en situation de crise, son protecteur l'informe alors de ses intentions et, s'il se montre intéressé, la véritable formation commence. S'il ne l'est pas, le prêtre s'esquive discrètement et ne revient jamais. Toutefois, il informe les autres prêtres locaux de cet « échec » de manière à ce qu'aucune nouvelle tentative ne soit effectuée.

Pour l'épreuve finale, le candidat doit généralement accomplir un coup d'éclat : cela peut être un vol particulièrement audacieux, une brillante escroquerie ou un autre forfait tout aussi illégal et risqué. Il n'est pas rare qu'un initié qui s'est entraîné dans le but d'accomplir une mission particulière se retrouve obligé de réagir à une situation entièrement différente. Son succès dépend de sa capacité à s'adapter au changement de programme. S'il y parvient pour remplir sa mission avec succès, sans se faire prendre (ni se faire tuer) dans l'opération, il est ordonné prêtre lors d'une cérémonie qui se termine souvent par d'énormes agapes.

Les cultistes

On rencontre des cultistes de Ranald dans toutes les sphères de la société, depuis les demeures des plus puissants aristocrates aux plus infâmes venelles des mauvais quartiers. En outre, la plupart des cultistes parviennent généralement à s'élever au-delà de leur condition initiale grâce à leur force de volonté, leurs talents et, bien sûr, à leur chance.

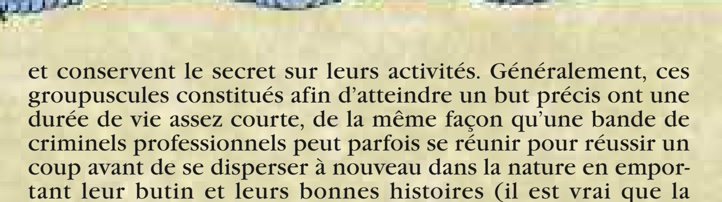
Ils portent presque toujours un pendentif en forme de « X » ou de main aux doigts croisés. Le symbole du « X » est le plus courant ; il est même extrêmement populaire et porté par des foules d'individus. Ces colliers sont si répandus qu'ils suscitent rarement la moindre suspicion. Toutefois, la plupart des gens les dissimulent en présence d'un répurgateur ou d'un prêtre d'une autre confession. Selon la croyance populaire, les symboles de Ranald perdent leur pouvoir s'ils sont exposés à la vue de tous. Les cultistes les plus intrépides (ou les plus imprudents) se les font même tatouer sur le corps. Toutefois, la plupart du temps, ces tatouages sont tracés de telle manière que seuls les initiés et les observateurs les plus perspicaces peuvent les reconnaître pour ce qu'ils sont.



Structure

De tous les cultes reconnus dans le Vieux Monde, celui de Ranald est le moins structuré et le moins organisé. Il se compose en majorité de personnes isolées qui l'honorent pour obtenir ses faveurs plutôt que d'une congrégation unifiée. À cause de cela, il est difficile de définir un credo commun à tous les cultistes, à part l'adage « fait ce qu'il te plaît », implicitement accompagné de « et ne te fais pas pincer ». Le culte n'est pas réellement structuré et la majorité de ses prêtres travaillent indépendamment les uns des autres, menant leur existence selon leur propre vision de la vocation. Évidemment, ce manque d'organisation ne favorise guère une véritable représentation au Grand Conclave (cf. page 28) ; en outre, les autres cultes finissent par être exaspérés par l'incessant défilé de grands prêtres et par les modifications de programme continuelles du culte de Ranald.

Lorsque les cultistes de Ranald se regroupent, ils constituent généralement de petites cellules de dix personnes au maximum



et conservent le secret sur leurs activités. Généralement, ces groupuscules constitués afin d'atteindre un but précis ont une durée de vie assez courte, de la même façon qu'une bande de criminels professionnels peut parfois se réunir pour réussir un coup avant de se disperser à nouveau dans la nature en emportant leur butin et leurs bonnes histoires (il est vrai que la plupart des cultistes *sont* des criminels professionnels).

Certaines cellules du culte à la philosophie nettement anarchique passent leur temps à comploter dans le but de renverser diverses organisations. Elles introduisent des agitateurs dans la populace, sabotent les infrastructures et font paraître au grand jour les preuves compromettantes des activités de certains individus tyranniques afin de les soumettre au chantage ou d'attenter à leur réputation. Ces cellules établissent des contacts avec d'autres groupements semblables au moyen d'un réseau de relations étroitement surveillées. En général, un membre d'une cellule donnée ne connaît qu'un seul des membres d'une autre cellule et aucun autre, ceci afin de prévenir les fuites potentielles et d'empêcher les traîtres éventuels de démanteler toute l'organisation.

Néanmoins, les prêtres de Ranald sont plutôt des solitaires par nature. Les histoires que l'on raconte au sujet de leurs prouesses se répandent par le bouche-à-oreille, sous forme d'histoires à dormir debout, de chansons populaires ou de plaisanteries égrillardes. En général, ces prêtres se contentent de demeurer au sein d'un périmètre donné, mais ils arpentent leur territoire avec une aisance remarquable, des plus misérables cahutes aux palais dorés des plus riches citoyens.

Bien que le culte possède très peu de temples et encore moins de prêtres reconnus, les cultistes de Ranald sont représentés au Grand Conclave ; ils ne se privent pas de rappeler aux membres des autres cultes, qui les contemplent d'un œil réprobateur, qu'ils existent, eux aussi, et qu'ils disposent de droits égaux aux leurs. Leurs représentants sont des individus passionnés, éloquents, qui font de leur mieux pour apaiser les inquiétudes des autres cultes à leur égard et qui n'hésitent pas à balayer les pires rumeurs et accusations en expliquant qu'il ne s'agit de rien d'autre que de manifestations d'intolérance et d'incompréhension.

Sectes

La plupart des adeptes de Ranald se conforment à leur propre philosophie de la vie ; on ne peut donc véritablement dire qu'il existe une secte principale ou des ordres qui lui rendent hommage. Lorsque deux cultistes (ou plus) choisissent de travailler ensemble, c'est habituellement pour une raison bien spécifique et ils se séparent une fois la mission accomplie. Plus encore que chez les autres dieux, les cultistes de Ranald peuvent être certains de trouver de la camaraderie chez ceux de leurs coreligionnaires qui vénèrent les principaux aspects de Ranald.

Le premier groupe, et de loin le plus nombreux, se compose de marchands, de camelots et de tous ceux qui gagnent leur vie en manipulant de l'argent. Il est simplement connu sous le nom de la « Confrérie » et se présente sous la forme d'une sorte de guilde d'hommes d'affaires qui se rencontrent régulièrement pour régler leurs différends, chercher des moyens de profit mutuel et échafauder des machinations destinées à accroître leur fortune. La plupart sont d'honnêtes marchands qui en appellent à Ranald afin qu'il leur accorde de gros bénéfices et les aide à faire prospérer leurs affaires. Il existe cependant un ordre mineur un peu moins reluisant (cf. ci-après). La Confrérie prêche la coopération et les lois de la concurrence (aidez votre frère lorsqu'il est dans le besoin) et pense que c'est grâce à la compétition que les meilleurs éléments parviendront à se hisser jusqu'aux plus hautes sphères.

CROYANCES POPULAIRES

« Tout le monde sait bien que ces grands seigneurs qui traitent Ranald de voleur, d'agitateur et de menteur quand tout le monde les entend vont le prier en secret quand ça tourne à l'orage. »

— OTTO LA BEDAINE, FERMIER STIRLANDER

« Le chasseur en appelle à Taal pour qu'il pousse le gibier dans sa ligne de mire. Le marin demande à Manann de tenir les tempêtes éloignées de son navire. Les soldats supplient Sigmar de leur sauver la vie sur le champ de bataille. Tout ceci n'est qu'un autre nom pour la chance, ce qui prouve que Ranald est celui qui répond véritablement à toutes ces prières. »

— GUSTAV ADELBRECHT, PRÊTRE DE RANALD

« Les voleurs, les menteurs et les coupe-jarrets de nos territoires rendent hommage à Ranald dans l'espoir qu'il les aidera à ne pas se faire prendre. Laissez-les donc croire en sa miséricorde tandis que je leur appliquerai un fer rouge à la tempe pour les récompenser de leurs crimes. »

— SIEGFRIED ULMAR, JUGE ITINÉRANT

« Vous entendrez cliqueter les dés de Ranald. » — Dicton populaire du Reikland qui signifie « *s'engager dans une entreprise périlleuse* ».

« Les survivants de la bande de brigands qui ont attaqué le convoi de nourriture sur la route de Talabheim ont prétendu l'avoir fait au nom de Ranald. Un prêtre local de ce culte, ayant appris l'affaire, est allé présenter des excuses à l'officier local qui s'est montré bien disposé envers sa cause. Nous sommes à présent empêtrés dans les embrouillaminis des tribunaux d'ici, mon seigneur, et pour l'heure je ne vois pas réellement d'issue bien définie. »

— LETTRE ADRESSÉE AU COMTE ÉLECTEUR VON RAUKOV D'OSTLAND

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Ranald ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Escamotage

Prêtre

Aucun ordre : Chance, Déplacement silencieux, Dissimulation

Les Bienfaiteurs : Charisme, Code de la rue, Crochetage, Étiquette

La Confrérie : Dur en affaires, Évaluation, Langage secret (langage de culte), Marchandage

Les Doigts Crochus : Coups assommants, Filature, Intimidation, Jeu



La seconde secte, officieusement connue sous le nom des Bienfaiteurs, se compose d'individus altruistes, épris de liberté, ayant fortement tendance à se considérer comme des redresseurs de torts. Ils passent leur temps à déposséder les riches de leur fortune afin de la redistribuer aux pauvres. Les bourgeois prospères et les aristocrates les considèrent comme de vils brigands, mais le peuple les adore. En général, ils ne vivent pas très longtemps car les souffrances et les besoins des opprimés leur pèsent chaque jour plus lourdement sur le cœur, les incitant à entreprendre des actions de plus en plus audacieuses qui finissent par les conduire en prison ou au gibet. La plupart des membres de cette secte aspirent à renverser la classe des aristocrates pour les remplacer par des coopératives populaires qui instaureront l'égalité entre les hommes. Dans leur grande majorité, les Bienfaiteurs savent qu'il s'agit là d'une utopie, mais ils comptent dans leurs rangs quelques individus particulièrement zélés qui ne rêvent que d'anéantir les institutions qui constituent l'Empire, sans exception.

Curieusement, la catégorie d'adeptes la moins nombreuse est celle des voleurs purs et durs, des véritables coupe-jarrets et autres escrocs qui voient Ranald presque uniquement sous son aspect de dieu des Voleurs et des Menteurs. Ils se font appeler les Doigts Crochus et se concentrent exclusivement sur les moyens d'obtenir ce qu'ils veulent, quand ils le veulent. Leur code d'honneur est identique à celui de tous les voleurs du monde : le butin est partagé entre tous les participants, on ne balance pas ses partenaires et, au bout du compte, c'est toujours chacun pour soi.

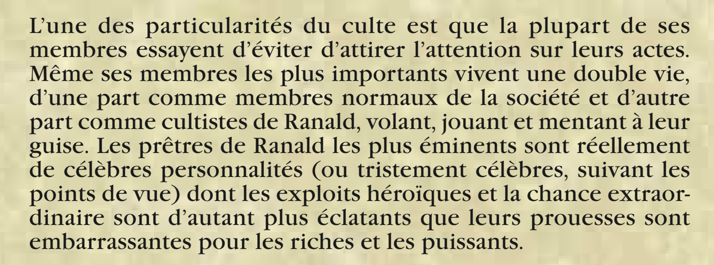
Ordres mineurs

Du fait que le culte n'est pas réellement structuré, il ne possède pas d'ordres mineurs vraiment remarquables. Il est rare que les bandes qui se constituent pour une courte période restent suffisamment longtemps ensemble pour former un ordre, bien que l'histoire fourmille de noms « d'équipes » ayant réussi des actes de bravoure ou des larcins particulièrement impressionnants et quasiment suicidaires.

Temples

À la différence des autres cultes officiels de l'Empire, celui de Ranald ne dispose d'aucun temple dédié à son dieu, tout au moins pas aux yeux de personnes normales. Les cultistes ne bâtissent quasiment jamais rien en son nom ; ils préfèrent dissimuler ses symboles, ses autels et ses oratoires un peu partout. En un sens, chaque maison de jeu peut être considérée comme un sanctuaire dédié à Ranald et on peut y découvrir ses symboles gravés sur les murs, les portes et partout ailleurs, mais toujours d'une manière subtile et secrète. L'ironie de la chose, c'est que plus la maison de jeu, le champ de courses ou l'arène de gladiateurs est vaste, plus il est difficile de trouver ces signes : Ranald n'aime pas la publicité. Lorsqu'un joueur gagne une forte somme, il est courant qu'il abandonne une petite proportion de ses gains en guise d'offrande sur l'un de ces autels à moitié dissimulés En dehors de ces endroits, les seuls lieux de culte « permanents » dédiés à Ranald sont de petits autels installés dans les quartiers miséreux et les taudis des grandes villes ou ceux que l'on trouve occasionnellement aux carrefours de certaines routes, loin de tout, dans les contrées sauvages. Ces autels sont toujours petits et conçus pour être faciles à démonter, de manière à pouvoir les dissimuler lorsque les représentants de la loi s'approchent d'un peu trop près. Le plus souvent, lorsque l'un de ces autels est « découvert », les gens du voisinage le démantèlent en feignant le plus grand dégoût pour le rebâtir aussitôt dès que le champ est libre.

Personnalités



L'une des particularités du culte est que la plupart de ses membres essayent d'éviter d'attirer l'attention sur leurs actes. Même ses membres les plus importants vivent une double vie, d'une part comme membres normaux de la société et d'autre part comme cultistes de Ranald, volant, jouant et mentant à leur guise. Les prêtres de Ranald les plus éminents sont réellement de célèbres personnalités (ou tristement célèbres, suivant les points de vue) dont les exploits héroïques et la chance extraordinaire sont d'autant plus éclatants que leurs prouesses sont embarrassantes pour les riches et les puissants.

Hans von Kleptor

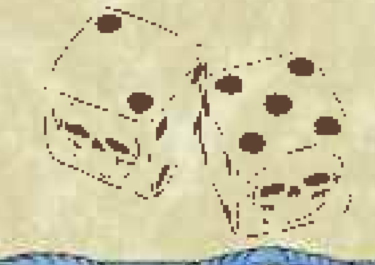
Le membre le plus important du culte est un prêtre très puissant. Von Kleptor a commencé sa carrière comme prêtre de Ranald itinérant. Au début, il n'était rien de plus qu'un petit truand sans importance jusqu'à ce qu'il reçoive une vision dans laquelle Ranald lui ordonnait de faire connaître ses actions les plus nobles. Von Kleptor se rendit à Marienburg et entreprit d'agrandir et d'embellir la Maison Dorée, le principal temple de Ranald dans cette cité. C'est un bel homme, extrêmement charismatique et si charmant que beaucoup de cultistes le considèrent comme le fils mortel de Ranald. Il a juré de relever le statut du culte dans l'Empire et de le faire sortir des ombres pour le mettre en pleine lumière. Néanmoins, ses proclamations contre la tyrannie et en faveur de la liberté et ses exhortations à secouer le joug du pouvoir de la noblesse lui ont attiré les foudres des puissances en place.

Blanche Corneille

Une autre éminente figure du culte est une personne énigmatique uniquement connue sous le nom de Blanche Corneille. Les bourgeois et les aristocrates les plus riches la connaissent comme une voleuse d'une folle intrépidité qui a organisé certaines des attaques de grand chemin les plus audacieuses de toute l'histoire de l'Empire. Dans les classes populaires, elle est considérée comme une bienfaitrice et une généreuse protectrice. Blanche Corneille dissimule ses traits sous un masque de plumes et on sait qu'elle tire extrêmement bien au pistolet. Les rumeurs sont légion au sujet de sa véritable identité. Selon la plus répandue, elle serait la plus jeune fille de l'une des plus grandes maisons aristocratiques de Middenheim. Blanche Corneille a l'habitude de déposer le fruit de ses rapines devant la porte des orphelinats, dans les oratoires isolés ou dans les maisons de victimes de guerre, dans la cité d'Altdorf et aux alentours, ce qui donne une petite idée de sa sphère d'influence.

Le Comte Jäger

Un prêtre de Ranald connu sous le nom de Comte Jäger vagabonde dans la grande cité d'Altdorf, des plus infâmes taudis aux endroits fréquentés par la haute société. Bien qu'il soit âgé et visiblement fou, certains ont le sentiment qu'il est l'incarnation de Ranald, parcourant l'Empire dans une quête constante de femmes, de vin et de chansons. Bien qu'il se donne à lui-même le nom de Comte, nul ne sait s'il peut réellement se prévaloir d'appartenir à une lignée aristocratique et bien des gens en doutent. Les cultistes de Ranald qui le rencontrent par hasard se considèrent comme bénis par la chance car il semble attirer la bonne fortune d'une manière extraordinaire.



LE CULTE DE SHALLYA

Siège : Couronne, en Bretonnie
Chef du culte : la Très Sainte Matriarche Lisegund (grande prêtresse de Couronne), grande prêtresse Anja Gustavson (grande prêtresse d'Altdorf, dirigeante du culte dans l'Empire)
Ordres principaux : Ordre du Cœur Miséricordieux
Fêtes religieuses principales : aucune. Shallya agit quand le besoin s'en fait sentir ; la souffrance ne se plie à aucun calendrier.
Livres saints : *Le Bréviaire de la Souffrance*, *Le Testament de Pergunda*
Symboles sacrés : une colombe ; un cœur avec une goutte de sang

Shallya, déesse de la Guérison, de la Compassion et des Naissances, est probablement la divinité la mieux aimée du Vieux Monde. Presque tous les habitants du Vieux Monde passent par ses temples ou reçoivent les bons soins de ses prêtresses à un moment ou un autre de leur existence. Du fait que le culte a toujours refusé de s'impliquer dans les fluctuations de la politique, il est devenu l'une des œuvres de charité favorites des riches aristocrates et marchands ; les prêtresses se montrent remarquablement habiles à utiliser cette manne afin qu'elle profite au mieux à tous les nécessiteux. La plupart des temples de Shallya sont décorés très simplement car les dons qu'ils reçoivent sont utilisés à soulager les tourments des affligés. On trouve ces temples partout, des plus petits villages aux plus immenses cités.

On dit que Shallya est la fille de Verena et de Morr et qu'elle est là pour tempérer les rigueurs de la mort et celles de la justice par sa compassion. Comme elle ressent les souffrances de tout ce qui vit, elle est perpétuellement en pleurs. Selon certaines légendes, ses larmes seraient même capables d'émouvoir son père et c'est pour cette raison qu'il refuserait de la voir ; il connaît trop bien le danger qu'il peut y avoir à céder à ses supplications et à permettre aux morts de revenir. Selon d'autres légendes, son père a interdit à Shallya d'aider plus d'une personne à la fois de crainte que plus personne ne meure.

Chaque temple de Shallya est exceptionnellement bien organisé. Chacun y connaît ses responsabilités et les structures hiérarchiques y sont parfaitement définies. Ceci leur permet de réagir en périodes de crises et de prendre en charge les dizaines, sinon les centaines, de suppliants qui arrivent chaque jour. Toutefois, le culte en tant que tel n'a aucune politique ou plan d'action défini. Shallya ne se préoccupe que de soulager les maux individuels des personnes ; elle ignore les grandes stratégies.

Le culte

Les toutes premières préoccupations de Shallya sont la miséricorde et le soulagement de la douleur. Historiquement, le culte se focalise sur deux formes particulières de compassion : la guérison des maux et l'art de mettre les enfants au monde, car ce sont les deux plus courantes et les plus exemplaires. Tout le monde doit naître et les douleurs de l'enfantement subies par la mère sont une noble cause. De la même façon, les gens sont rarement fautifs de souffrir de blessures ou de maladie. Une prêtresse peut se concentrer sur ces deux problèmes et consacrer tout son temps à servir la déesse sans offenser la susceptibilité de quiconque.

Shallya désire soulager *toutes* les douleurs, même celles dont les victimes pourraient être tenues pour responsables. Les temples proposent très souvent une assistance aux pauvres, sous forme de distributions de nourriture, de logements temporaires ou de travail pour le temple lui-même. Certaines prêtresses prennent soin des aliénés tandis que d'autres se consacrent à adoucir les conditions de vie des prisonniers.Les gouvernements ont tendance à considérer ces prêtresses avec suspicion, mais elles argumentent en retour que les suivantes de Shallya doivent modérer les coups de ses deux parents.

Les bonnes œuvres shalléennes ne sont pourtant pas sans limites. Le culte s'attache à soulager les souffrances, mais pas à fournir des moyens de croissance ou de développement ou à améliorer le niveau de vie moyen. Il est évident que les shalléens sont rarement désappointés de voir qu'ils ont rendu une personne heureuse, mais ce n'est pas leur but premier ; ils s'efforcent plutôt d'éliminer la misère. Ainsi, ils aident d'abord ceux qui sont dans la souffrance immédiate plutôt que ceux qui ont simplement besoin qu'on les aide à améliorer leur existence.

En général, les shalléens ont tendance à ne pas envisager la situation dans son ensemble. Il leur est impossible d'apaiser les tourments du monde entier et la pensée de ceux qu'ils ne peuvent pas aider leur est trop dure à supporter. La plupart des shalléens s'efforcent de soulager la misère qu'ils voient autour d'eux plutôt que de rechercher ceux qui souffrent le plus. Ils se concentrent sur le problème immédiat et non sur l'idée de faire le plus de bien possible au plus grand nombre.

Le dogme



Selon le fondement de toute leur croyance, les shalléens doivent travailler à soulager la souffrance d'autrui. Les simples adeptes se montrent plus enclins à donner aux œuvres de bienfaisance que la plupart des gens et font probablement partie de ceux qui aident toujours une personne tombée dans la rue à se relever, mais pour les initiés et les prêtres, cette préoccupation devient le pivot de toute leur existence.

Le clergé se répartit en deux grandes organisations : il y a ceux qui fournissent les soins directement et ceux qui organisent les autres afin de s'assurer que ces soins seront fournis de manière adéquate. Le premier groupe bénéficie d'une image presque universellement positive. Il n'est pas rare de voir des patients tomber amoureux de celles qui les soignent (on appelle cela « s'enticher d'une colombe ») et les shalléennes invoquent généralement la relation sacrée qui doit exister entre les prêtresses et leurs patients comme une excellente raison de ne pas répondre à cette infatuation. Pourtant, il faut savoir que de nombreuses shalléennes trouvent leur mari de cette manière. Les plus âgées des prêtresses sont généralement généreuses de leurs conseils, tout autant que de leur aide, tandis que celles qui sont d'âge moyen se conduisent souvent de manière très maternelle. Les plus jeunes sont le sujet d'un folklore tout à fait particulier.

Ces jeunes et jolies shalléennes sont les personnages très populaires des plaisanteries les plus grivoises et des recueils de

> *« N'allez pas contrarier les shalléens. Oh ! Bien sûr, elle vous fera pas d'mal, c'est le Cœur Miséricordieux. Mais vous voulez pas vous mettre ses parents à dos. »*
>
> — Adelise Burgenkampf, cheftaine de brigands

LES COMMANDEMENTS

- Abstenez-vous de tuer. (Tous les adeptes de Shallya prennent cette obligation très au sérieux.)
- Ne refusez jamais de soigner un suppliant qui en a vraiment besoin.
- Ne retardez jamais une âme lorsque l'heure est venue pour elle de quitter ce monde.
- Vaquez à vos occupations sans armes. Un solide bâton de marche est tout ce dont vous avez besoin.
- Honnissez le Seigneur des Mouches sous toutes ses formes.
- Ne gaspillez pas votre énergie pour vos plaisirs personnels.

contes licencieux. Le culte le tolère généralement parce les prêtresses y sont toujours présentées sous un jour positif, mais toutes les shalléennes en sont conscientes et elles sont promptes à remarquer un certain type de patients. On ne refuse jamais de soigner ces hommes, mais ils se retrouvent toujours entre les mains des plus vieilles des shalléennes présentes dans le temple. Quelques aventuriers *très* malins, ayant remarqué que cela permet également d'être soigné par les plus compétentes des shalléennes, simulent parfois ce genre de comportement.

Les shalléennes qui s'occupent de gérer l'organisation des soins ont une réputation plus ambiguë. Elles sont respectées de tous, mais de nombreuses personnes préfèrent éviter de les rencontrer, de crainte de se faire enrôler et d'être obligées de servir de gardes-malades. Certaines sont des personnalités souriantes et énergiques, qui n'hésitent pas à recruter tous ceux qui passent à leur portée (y compris leurs propres enfants, leurs voisins et le moindre passant) dans leurs opérations d'assistance aux malades et aux désespérés. D'autres, plus sévères, ont une conception rigoureuse de la discipline et montrent une désapprobation marquée pour les gens qui s'amusent alors qu'ils pourraient accomplir une tâche utile. Les plus jeunes et les plus jolies de ces shalléennes férues de discipline et de rigueur semblent particulièrement appréciées de la noblesse impériale ; en tout cas, elles sont souvent appelées à fournir des soins à domicile et reçoivent de somptueux cadeaux. Quelques-unes épousent même des gentilshommes de petite noblesse.

L'initiation

La plupart des prêtresses sont des orphelines élevées au temple et destinées à la prêtrise quasiment à la naissance. Les personnages qui désirent devenir initiés de Shallya doivent d'abord faire preuve d'une inébranlable dévotion à la déesse. Il ne suffit pas d'accomplir un acte de compassion isolé, même spectaculaire ; au lieu de cela, le personnage doit dédier l'essentiel de son énergie à aider les autres sur une période significative, généralement au moins une année, bien que les pupilles des temples y passent toute leur enfance. Le genre de service rendu dépend du temple.

On attend des initiés de Shallya qu'ils consacrent tout leur temps à travailler pour les nécessiteux, en faisant abstraction de leur propre bien-être. Ceux qui montrent assez de ferveur deviennent prêtres ou prêtresses et peuvent grimper dans la hiérarchie grâce à leur altruisme et à un travail soutenu.

Au tout début de leur carrière, la plupart des shalléens voyagent à travers le Vieux Monde pendant quelque temps afin de soulager les souffrances sur leur chemin. Presque tous les temples les encouragent à le faire, à la fois parce que cela leur permet d'acquérir une meilleure compréhension du monde et parce que ces voyages représentent généralement une épreuve et un sacrifice appropriés pour les adeptes de la déesse. Certains peuvent également séjourner dans un temple situé dans un endroit particulièrement dangereux ; c'est une épreuve aussi respectée que celle du voyage. On connaît quelques prêtres qui passent leur vie à voyager, sans jamais se rattacher à un temple ; bien que ces individus soient révérés, ce comportement n'est pas considéré comme normal.

« Elle a les mains de Shallya. » — C'est une personne très gentille.

Les cultistes



Le plus souvent, les initiés de Shallya sont vêtus de longues robes blanches toutes simples ; les laïcs les plus dévots adoptent également ce genre de tenue. Les robes sont faites d'un tissu résistant à l'usure et facile à nettoyer en le faisant bouillir, car elles sont très souvent éclaboussées de toutes sortes de substances des plus déplaisantes. Par conséquent, elles coûtent souvent assez cher (bonne qualité), sans pour autant en avoir l'air, ce qui convient tout à fait à la philosophie du culte.

Les prêtres sont vêtus d'une robe blanche, souvent à capuchon, brodée d'un cœur sur le sein gauche. Sur les robes de tous les jours, la broderie est jaune, mais la plupart des prêtres et prêtresses possèdent également une robe de cérémonie faite d'un tissu coûteux et brodée d'un cœur au fil d'or (de qualité exceptionnelle). En dehors de cela, les shalléens ne portent guère d'ornements.

Il existe quelques variations régionales. L'une des plus remarquables se rencontre en Bretonnie où les lois somptuaires interdisent aux laïcs et aux initiés de porter du blanc ; ils s'habillent donc en jaune. Même les laïcs d'origine noble portent du jaune en signe d'humilité. Comme les pèlerins étrangers ne peuvent être considérés, au sens strict, comme des paysans, ils ne sont pas tenus de se plier à cette législation. Toutefois, du fait que tous les membres de la noblesse ne sont pas toujours bien avertis des lois, la plupart des pèlerins préfèrent porter du jaune jusqu'à leur arrivée au temple, où ils se changent pour reprendre leur robe blanche. Dans cette nation, tous les prêtres de Shallya bénéficient d'une dispense qui leur permet de porter leurs habits sacerdotaux, mais ils ne peuvent porter aucun autre vêtement blanc.

Les prêtres de Shallya vendent la plupart des cadeaux de valeur qu'ils reçoivent afin de financer leurs œuvres en faveur des nécessiteux, mais ils ne vendent pas les vêtements qu'on leur offre. Certains d'entre eux possèdent donc des tenues extrêmement coûteuses, offertes par des fidèles généreux ou reconnaissants. Toutefois, même s'ils sont somptueux, ces habits doivent toujours être d'apparence très simple, sinon ils ne seront pas considérés comme des vêtements. Dans ce domaine, les critères varient d'un temple à l'autre.

Structure



En théorie, le culte de Shallya fonctionne sur un modèle féodal : chaque temple ou oratoire est redevable d'un tribut à un temple local plus important et ces temples versent à leur tour leur tribut au temple national. Tous les temples d'une nation font allégeance au temple de Couronne, où se retrouvent tous les principaux prêtres et prêtresses du culte, tous les six ans, pour constituer le conseil d'administration du culte.

L'autorité de la matriarche de Couronne s'étend sur tous les shalléens et elle dispose du pouvoir d'exclure une personne du culte. Elle n'en use que dans le cas où l'un des adeptes se tournerait vers les Dieux Sombres, car la compassion doit s'appliquer dans tous les autres cas.



Au-dessous de la matriarche, les degrés hiérarchiques sont surtout symboliques et ne véhiculent guère de pouvoir effectif. Un certain nombre de temples jouissent d'une excellente réputation et comme les prêtres et prêtresses les plus prometteurs y séjournent régulièrement, cette réputation perdure. Le temple d'Altdorf en est un bon exemple ; sa grande prêtresse, traditionnellement choisie par celles de tous les temples shalléens de l'Empire, est investie d'une grande autorité morale. Altdorf est considérée comme une affectation particulièrement éprouvante pour les meilleurs des prêtres et des initiés. En effet, on y trouve tant de miséreux à assister et tant de tentations pour vous détourner de vos devoirs.

D'une manière générale, les shalléens ne sont pas très à l'aise face aux richesses, mais leur dévouement sans bornes leur vaut de recevoir des quantités de donations et de présents qui sont, pour la plus grande partie, consacrés à aider autrui ou vendus dans ce but. Toutefois les temples en conservent une partie. Les prêtresses ne sauraient vendre les saintes images de Shallya ou d'autres objets religieux similaires. Par tradition, les trésors offerts à un temple sont expédiés, par voie hiérarchique, au temple auquel le premier verse son tribut. Si ce temple se trouve dans une zone urbaine, il conserve la plupart des objets et offre les plus beaux au temple national. Les richesses exposées dans ces endroits choquent souvent les visiteurs qui, par comparaison avec les austères oratoires de campagne, peuvent en tirer la conclusion que le culte est corrompu. Pour contrebalancer cette image, le clergé des temples a souvent tendance à vivre dans un ascétisme rigoureux.

Chaque temple fonctionne selon une organisation très stricte, sous l'autorité absolue, mais toujours bienveillante, de sa grande prêtresse. Tous les temples et les oratoires, petits ou grands, essayent de pourvoir à tous les besoins ; cependant la plupart se spécialisent dans certains domaines. Dans les plus grands temples, chaque département fonctionne de manière indépendante avec son propre personnel dirigé par une prêtresse en chef qui reporte à la grande prêtresse.

La fonction la mieux connue des temples est probablement celle d'hôpital. On y traite les blessures et les maladies. Les maternités sont toujours installées dans des ailes séparées mais proches de l'hôpital car les complications qui peuvent se produire lors d'une naissance requièrent souvent une assistance médicale. Les asiles d'aliénés existent uniquement dans les temples dont les bâtiments sont suffisamment vastes pour leur réserver une zone séparée ou dans certains oratoires spécialisés dans le confinement et le traitement des malades mentaux.

De nombreux temples shalléens possèdent un orphelinat où l'on élève les enfants, surtout des filles, afin d'en faire des

DES PRÊTRES SHALLÉENS?

La plus grande partie du clergé de Shallya est composée de prêtresses ; la plupart des habitants du Vieux Monde ont du mal à croire qu'un homme puisse réellement devenir prêtre de la déesse. Elle les accepte pourtant et ils sont relativement bien représentés chez les prêtres itinérants.

Les jeunes prêtres de Shallya sont presque toujours des prêtres errants car les grandes prêtresses des temples ne sont généralement pas très disposées à introduire de jeunes hommes de belle prestance dans un environnement où ils se trouveraient entourés d'une foule de jeunes femmes impressionnables. On les reçoit pour un certain temps, puis on les encourage à poursuivre leur périple avant qu'ils ne commencent à briser les cœurs. Certaines légendes du culte parlent de prêtres qui, pour avoir exploité l'attirance qu'ils exerçaient sur les prêtresses, furent dévorés par Slaanesh en punition. (Il existe des versions non autorisées de ces légendes, très explicites sur les détails de cette exploitation et de la punition qui s'ensuit. Ce sont des livres interdits, quoique populaires.) Une fois qu'ils sont devenus vieux et beaucoup moins attirants, ces prêtres itinérants peuvent s'installer dans un temple.

CROYANCES POPULAIRES

« J'crois bien qu'il a la jambe cassée ! Vite, allez chercher une shalléenne ! »

— Ulrisclieb Martinson, ouvrier de Middenheim

« Je me suis nourri de votre pain quand j'étais enfant. Mangez donc le mien à présent. »

— Dietrich Ragnar, marchand de Marienburg, amenant une charrette de pain au temple de Shallya qui l'a nourri durant son enfance miséreuse (tous les jours, à l'heure d'ouverture du marché, pour que tout le monde puisse bien l'entendre et le voir).

« On ne... PAF !... vole jamais... VLAN !... dans les temples... SBAM !... de Shallya ! »

— Voleur de Talabheim donnant un cours d'éthique professionnelle à un collègue

« Ce ne sont que des politiciennes sournoises qui détournent la pratique des honnêtes gens. Il faudrait vraiment que quelqu'un les dénonce pour charlatanisme. »

— Maître Augustus Limmerskind, médecin d'Altdorf

suivantes de la déesse. Parmi les pupilles des temples, toutes ne montrent pas les dispositions requises pour entrer au service de la Vierge Éplorée. Certaines sont alors mariées à de riches marchands en échange de substantielles donations. Les orphelines shalléennes ont la réputation de faire des épouses très obéissantes, pleines de sollicitude, et des mères dévouées.

Les temples organisent également pour les pauvres des distributions de nourriture et, à l'occasion, de vêtements. Il est rare que ces distributions aient lieu au temple même ; les miséreux qui possèdent suffisamment d'énergie pour se déplacer jusque-là ne sont pas ceux qui ont le plus besoin de nourriture. Au lieu de cela, les initiés et les prêtresses de rang subalterne se rendent dans les taudis pour y donner du pain. Les prêtresses considèrent d'un œil très favorable les guerriers à l'allure martiale et à la carrure imposante qui se portent volontaires pour « les aider à porter tout ça. »

Sectes



Il n'existe pas de sectes officielles dans l'Ordre du Cœur Miséricordieux et on ne connaît aucune dissension manifeste relative à la doctrine. Il arrive pourtant que certains adeptes mettent l'accent sur différents aspects de la foi shalléenne et que cela engendre de violentes disputes au sein des temples, mais ces disputes restent généralement du domaine privé ; le culte présente un front remarquablement uni aux yeux du monde.

L'ascétisme

Le sujet de l'ascétisme est probablement le point sur lequel les opinions sont les plus variées. Toute la question tourne autour du fait de savoir jusqu'où il est souhaitable d'aller dans le service de la déesse.

Premièrement, est-il mal pour une shalléenne de prendre plaisir aux choses qui lui viennent sans effort ? Si un gentilhomme lui offre un verre de bon vin, est-ce un péché de l'accepter ? Doit-elle s'asseoir sur une chaise confortable, si on le lui propose ? La plupart des shalléennes pensent qu'il s'agit là de choses parfaitement acceptables ; cela n'interfère pas avec leur devoir et elles ne peuvent utiliser ces petits luxes pour aider les pauvres. Une minorité radicale pense pourtant qu'une shalléenne ne doit trouver aucun plaisir à sa tâche. Elle doit servir ceux qui souffrent par devoir et non par satisfaction d'aider autrui. Une minorité plus restreinte pense même que personne ne devrait prendre plaisir à quoi que ce soit car selon elles, le bonheur ne devrait pas avoir le droit d'exister dans un monde aussi cruel et empli de misères. Bien qu'il soit minoritaire, ce groupe n'est pas aussi minuscule qu'on pourrait le penser et ses membres semblent avoir une prédilection pour la gestion des orphelinats du culte.

Plus le débat est d'ordre général, plus les opinions sont contradictoires et plus elles sont difficiles à catégoriser ; les prêtresses écoutent les arguments qui leur conviennent pour formuler leurs réponses. La question fondamentale est de déterminer combien de temps et de ressources une prêtresse doit consacrer au service de la déesse. Les factions plus radicales soutiennent qu'une prêtresse doit vouer chaque minute de son temps à l'hôpital ou aux soins des malades, où qu'ils soient, en faisant tout son possible pour diminuer son temps de sommeil. La plupart des shalléennes soutiennent cependant que c'est une mauvaise stratégie que de travailler sans le moindre répit car cela conduit inévitablement à commettre des erreurs. La plupart admettent qu'une prière dans le calme constitue une pause convenable et une substantielle minorité pensent que tous les plaisirs raffinés (ceux qui excluent l'usage de la violence ou la consommation d'alcool) sont acceptables. Quelques-unes vont jusqu'à penser que tout ce qui ne cause pas de tort aux autres et n'entrave pas les devoirs d'une shalléenne constitue un excellent moyen de détente. Évidemment, de nombreuses shalléennes sont connues pour avoir tendance à abuser de l'alcool, en partie pour effacer le souvenir des horreurs dont elles ont été les témoins, mais la plupart des membres du culte désapprouvent cette conduite.

Les shalléennes qui sont mères de famille sont confrontées à un dilemme plus crucial. L'orthodoxie shalléenne prescrit que les parents shalléens ne doivent privilégier leurs enfants en aucune façon. Celles qui se conforment strictement à la règle placent leurs enfants à l'orphelinat du temple afin qu'ils soient élevés comme n'importe quel enfant trouvé. La plupart des shalléennes ne se soumettent pas à ce mode de pensée traditionnel, mais elles ont tout de même la réputation d'être beaucoup moins indulgentes à l'égard de leur progéniture que la plupart des gens pour la leur.

Une aide ciblée

Un autre sujet de controverse concerne le libre arbitre à exercer dans le choix des bénéficiaires de l'aide. Une proportion non négligeable des membres de l'ordre soutient qu'il n'y a aucun choix à faire et que les prêtresses doivent simplement assister tous les affligés qui se présentent à elles. Elles sont convaincues que la déesse en personne les guide vers les bonnes personnes. La plupart des shalléennes (pas plus de la moitié, cependant) pensent qu'il est acceptable de consacrer quelques instants à évaluer les besoins réels avant de décider qui doit bénéficier de l'aide en premier. Une fraction assez minoritaire estime qu'elles doivent prendre le temps de cher-

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Shallya ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière.

Initiée

Soins

Prêtresse

Métier (apothicaire), Métier (herboriste), Résistance aux maladies

cher les personnes qui ont véritablement besoin d'aide, faire le nécessaire, puis passer au groupe suivant. Toutefois, même dans le dernier groupe, aucune shalléenne ne refuse jamais de s'occuper d'un blessé lorsqu'elle en rencontre un.

Une très petite minorité pense que les prêtresses doivent faire leur possible pour modifier la société en profondeur. C'est un mode de pensée qui flirte avec l'hérésie et la plupart des shalléennes pensent que ces utopistes gaspillent un temps précieux au lieu de le mettre à profit pour aider les autres.

Le Seigneur des Mouches

Tous les shalléens considèrent le Seigneur des Mouches comme le pire de tous les corrupteurs et connaîtraient une joie immense s'il venait à être détruit. Toutefois, les opinions varient quant au sort qu'il faut réserver aux serviteurs des Dieux Sombres. Quelques prêtresses, peu nombreuses, pensent que ces individus ont droit à la compassion, eux aussi, et elles argumentent qu'ils souffrent certainement autant que leurs victimes. Un autre groupe, tout aussi peu nombreux, pense qu'il faut traquer ces cultes dévoyés afin de les anéantir ; en général, ces adeptes finissent par se joindre à d'autres cultes plus martiaux, notamment celui de Myrmidia.

La majorité s'interroge sur l'équilibre à maintenir entre le fait de se borner à simplement traiter les victimes des épidémies et d'essayer de les endiguer à la source. La plupart des shalléennes pensent qu'il leur suffit de traiter les patients qu'elles ont déjà, jusqu'à ce que le Dieu de la Pestilence décide de visiter la zone où elles opèrent. Elles se mettent alors à penser que l'épidémie devrait être étouffée dans l'œuf, mais elles sont trop occupées à traiter les victimes pour agir dans ce sens.

Ordres mineurs

Le culte de Shallya ne possède pas plus d'ordres mineurs qu'il n'a de sectes officielles. Cependant, la tendance naturelle des temples à la spécialisation signifie qu'un certain nombre de groupes différenciés se sont créés à l'intérieur du culte. Les plus notables sont ceux des guérisseuses et des sages-femmes, mais ces deux groupes sont trop importants pour pouvoir développer une forme d'identité collective ; elles projettent seulement l'image de « shalléennes typiques » et c'est ainsi qu'elles se voient.

Les prêtresses qui soignent les malades mentaux, en revanche, possèdent certaines affinités et profitent avec enthousiasme de toutes les occasions de se réunir et de discuter avec des personnes qui, tout en étant saines d'esprit, comprennent ce que peut-être la vie au contact des aliénés. Cependant, de telles occasions sont rares et espacées dans le temps.

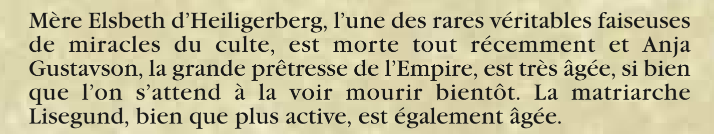
Les prêtres itinérants ont l'occasion de se rencontrer et partagent un style de vie bien particulier par rapport au gros des effectifs du culte. Ces dernières années, certains prêtres ont même évoqué l'idée de demander à être reconnus en tant qu'ordre officiel. La principale raison pour laquelle les choses ne sont pas allées plus loin, c'est que la plupart des prêtres itinérants pensent que cela ne ferait pas grande différence pour eux.

Temples

Les temples shalléens sont construits autour d'une cour, avec le bâtiment principal du temple d'un côté, les chapelles de l'autre et l'infirmerie au fond. Dans certains cas, le dernier côté de la cour est fermé par les quartiers des prêtresses. Les plus grands temples ont parfois plusieurs cours et dans ce cas le bâtiment principal se trouve aussi près du centre que possible.

Les shalléennes préfèrent la pierre blanche et les intérieurs sont normalement décorés de blanc et d'or ou de jaune. La pierre est un matériau qui coûte cher, mais la plupart des shalléennes préfèrent éviter le bois car cela permet à leurs édifices de résister au feu de manière à procurer un abri et des secours aux survivants après un incendie. La seule décoration commune à tous les temples est une fontaine installée dans la grande cour et censée représenter les larmes de Shallya. Dans certains temples, la fontaine est sculptée à l'image d'une jeune vierge de marbre blanc et l'eau se déverse de ses yeux.

Personnalités



Mère Elsbeth d'Heiligerberg, l'une des rares véritables faiseuses de miracles du culte, est morte tout récemment et Anja Gustavson, la grande prêtresse de l'Empire, est très âgée, si bien que l'on s'attend à la voir mourir bientôt. La matriarche Lisegund, bien que plus active, est également âgée.

La matriarche Lisegund

Elle est immensément respectée pour son implication personnelle dans le secours aux miséreux et pour les soins qu'elle prodigue à ceux qui sont affligés de maladies provoquant des abcès suppurants. En fait, elle passe tant de temps à s'occuper des malades qu'il ne lui en reste presque plus pour administrer le culte. Fort heureusement, cela ne représente pas un problème majeur du fait que la plupart des temples se gèrent eux-mêmes à la perfection.

Sieglind Thorrison

C'est une prêtresse itinérante qui intervient surtout au sein des frontières de l'Empire, bien qu'elle ait passé quelque temps dans les Principautés Frontalières et qu'elle ait effectué un pèlerinage à Couronne. Elle est renommée pour son courage et pour avoir survécu à des situations où elle aurait dû trouver la mort. Elle est convaincue que la déesse la guide vers les personnes qui ont besoin de son aide ; c'est pour cela qu'elle s'arrête toujours pour assister ceux qui souffrent. Elle fait également partie du petit groupe de celles qui pensent qu'il est acceptable de profiter des bonnes choses quand on les lui propose. Elle est si respectée qu'elle peut même se permettre de défendre cette idée en public sans que personne ne puisse mettre en doute sa piété.

« Elle a les yeux de Shallya. » — Dans la vie, elle ne voit que la douleur et la souffrance.

LE CULTE DE SIGMAR

Siège : Altdorf
Chef du culte : le grand théogoniste Volkmar le Sévère
Ordres principaux : Ordre de l'Enclume, Ordre de la Flamme Purificatrice, Ordre du Marteau d'Argent, Ordre de la Torche
Fêtes religieuses principales : le jour de Sigmar (le 28 du mois de Sigmar)
Livres saints : *le Livre de Sigmar*, *Deus Sigmar*, *le Geistbuch*
Symboles sacrés : Ghal Maraz (le marteau de guerre de Sigmar), la comète à deux queues, un griffon

Il y a plus de 2 500 ans, Sigmar Heldenhammer, dont la naissance avait été annoncée par le passage d'une comète à deux queues, fut couronné Empereur à Altdorf (qui portait alors le nom de Reikdorf) par le grand prêtre d'Ulric. À sa ceinture, il portait Ghal Maraz, le marteau de guerre magique offert par les nains en remerciement pour avoir sauvé la vie du roi Kurgan, souverain de Karaz-a-Karak. Il gouverna son peuple pendant de nombreuses décennies de prospérité.

La cinquantième année de son règne, Sigmar déposa sa couronne et quitta Reikdorf. L'histoire ne nous est pas d'un grand secours pour savoir pourquoi il s'en alla ainsi mais, selon les légendes, on l'aperçut qui se dirigeait vers l'est et les Montagnes du Bord du Monde, avec de lourdes fourrures drapées autour de ses larges épaules et ses longs cheveux encore blonds nattés en tresses épaisses. D'autres légendes nous rapportent qu'on le vit, le visage résolu, accompagné d'un grand loup gris qui marchait à sa gauche et d'un sanglier géant à défenses noires qui trottait à sa droite. Quelle que soit la vérité, le plus grand de tous les hommes que l'Empire devait jamais connaître l'avait quitté.

Un peu plus de vingt ans après le départ de Sigmar, son peuple avait déjà élevé Johann Helstrum (un moine au regard fou qui prétendait que Sigmar avait été couronné dieu par Ulric lui-même) à la dignité de premier grand prêtre de Sigmar. Bientôt son culte naissant, un culte qui prêchait l'unité et demandait au peuple d'obéir inconditionnellement à l'Empereur et à ses Comtes Électeurs, devint une religion prépondérante totalement soutenue par l'État.

Aujourd'hui, le culte de Sigmar domine dans l'Empire. On peut voir ses temples et ses oratoires dans les plus petites communautés et des millions de fidèles en appellent à Sigmar pour qu'il défende leurs âmes de la corruption. Parmi leurs devoirs, les prêtres sont chargés de défendre l'Empire créé par Sigmar et ils le font souvent en battant le rappel des citoyens lors des périodes de troubles ; c'est la raison pour laquelle les étrangers les perçoivent fréquemment comme les prêtres d'un dieu de la guerre, bien que ceci ne soit pas entièrement vrai.

Le culte

Dans l'Empire, le culte de Sigmar est universellement reconnu. Chaque jour de fête, toutes les classes sociales se retrouvent dans ses temples pour l'office de Festag au cours duquel les prêtres de l'Ordre de la Torche, du haut de leur chaire, prient pour l'unité et psalmodient la sainte parole du livre. Les temples de Sigmar sont souvent le point focal des communautés ; ce sont leurs prêtres qui préparent les rituels saisonniers, qui conseillent les gens du peuple, forment des chorales et organisent les milices locales destinées à la défense de l'Empire. Les temples qui n'ont pas de templiers forment également la crème de la jeunesse locale pour en faire des porteurs du Marteau, les gardes en robe noire qui protègent les artefacts les plus sacrés du temple et les portent durant les parades religieuses et les célébrations du jour de Sigmar. Dans les temples les plus importants, les porteurs du Marteau sont des guerriers d'élite au visage couturé de cicatrices, terriblement craints du peuple, portant l'épée longue dans le dos, qui escortent les prêtres partout où ils se rendent.

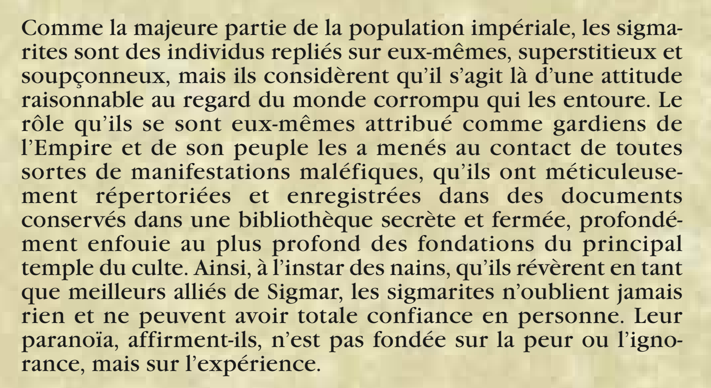
Tandis que les prêtres de l'Ordre de la Torche protègent les âmes des populations de l'Empire, les membres de l'Ordre du Marteau d'Argent sillonnent son territoire en conseillant les représentants de la loi et gardent ses frontières en écrasant toutes les menaces qui se présentent. Ils proposent également leur aide aux temples qu'ils rencontrent en chemin ; on les voit souvent haranguer des initiés au maintien mal assuré, s'occuper de l'entraînement des porteurs du Marteau ou prêcher lors de l'office. Ces prêtres guerriers au visage austère sont très aimés du peuple car ils assurent la sécurité de l'Empire par la puissance de leurs marteaux de guerre et de leur indomptable courage et ils apportent la sainte Parole de Sigmar aux quelques communautés qui ne possèdent pas de temple.

L'ordre monastique de l'Enclume est chargé de garder la Parole de Sigmar qui constitue la pierre angulaire de toute la loi sigmarite. En cas de dispute au sein du culte, tous les autres ordres se tournent vers ces moines intransigeants et sévères, car ils ont une parfaite connaissance de toutes les pratiques du culte dans leurs moindres détails. Bien que ces moines quittent rarement leurs monastères isolés, il leur arrive de partir en voyage dans l'Empire, parfois en tant que juges itinérants, parfois à la recherche de grimoires sigmarites perdus ou encore sur ordre de leurs supérieurs.

Le dernier des grands ordres, le très redoutable et très redouté Ordre de la Flamme Purificatrice, n'est pas très bien connu de la populace. Il est chargé de protéger l'Empire de la corruption et d'extirper les noires semences du Chaos où qu'elles se cachent. Les médaillons estampés d'une flamme des inquisiteurs de l'ordre leur permettent d'accéder à tous les temples, monastères et chapitres du culte sigmarite dans l'Empire et les membres du culte sont supposés satisfaire à toutes leurs requêtes dans les limites du « raisonnable ». Bien que la majorité des citoyens de l'Empire n'aient jamais entendu parler de cet ordre, sans sa protection l'Empire aurait succombé depuis des siècles aux assauts des Sombres Puissances.

À côté de ces quatre ordres immensément influents, il existe d'innombrables ordres mineurs dont les adeptes, hommes et femmes, sont animés de la plus grande ferveur et prêts à défendre l'Empire quel que soit le prix de leur dévouement.

Le dogme



Comme la majeure partie de la population impériale, les sigmarites sont des individus repliés sur eux-mêmes, superstitieux et soupçonneux, mais ils considèrent qu'il s'agit là d'une attitude raisonnable au regard du monde corrompu qui les entoure. Le rôle qu'ils se sont eux-mêmes attribué comme gardiens de l'Empire et de son peuple les a menés au contact de toutes sortes de manifestations maléfiques, qu'ils ont méticuleusement répertoriées et enregistrées dans des documents conservés dans une bibliothèque secrète et fermée, profondément enfouie au plus profond des fondations du principal temple du culte. Ainsi, à l'instar des nains, qu'ils révèrent en tant que meilleurs alliés de Sigmar, les sigmarites n'oublient jamais rien et ne peuvent avoir totale confiance en personne. Leur paranoïa, affirment-ils, n'est pas fondée sur la peur ou l'ignorance, mais sur l'expérience.

La force d'âme et l'art de la tactique défensive sont d'une importance capitale aux yeux des sigmarites qui considèrent que l'assaut ouvert et le relâchement de la pensée sont des portes ouvertes à la corruption et à l'hérésie. Cependant, comme rien ne revêt plus d'importance pour eux que la défense de l'Empire que Sigmar leur a donné, ils sont quasiment prêts à tout pour le défendre, jusqu'à se lancer aveuglément dans les assauts les plus frénétiques.

Les sigmarites accordent une immense importance à la force et à l'énergie de leurs dirigeants, car ce sont des qualités asso-

ciées à Sigmar dans leur esprit. Ils utilisent son exemple pour encourager le développement des mêmes qualités dans la population de l'Empire et cherchent à frapper l'hérésie au cœur, à détruire l'influence des Sombres Puissances où qu'elle agisse.

L'initiation



Chaque temple pratique ses propres rites initiatiques pour introduire de nouveaux membres dans le culte, mais la procédure varie assez peu. Premièrement, le novice (le terme sigmarite pour désigner un initié) est accueilli dans un ordre par un prêtre lors d'une cérémonie souvent marquée par un rasage rituel. On lui enseigne ensuite les usages de Sigmar. Enfin, à la fin de sa formation, il subit des épreuves sous l'autorité d'un dignitaire du culte.

La plupart des temples n'acceptent que des jeunes gens pour novices, mais en théorie tous ceux qui entendent l'appel de Sigmar peuvent se joindre au culte, quel que soit leur âge. Les temples qui pratiquent le rasage rituel ont de nombreuses traditions, mais les tonsures en forme de marteau ou de comète sont habituelles.

Les novices n'ont pas beaucoup de liberté entre les prières quotidiennes et toutes les besognes dégradantes qu'on leur confie. Le peu de temps qui leur reste est souvent consacré à la méditation sur les textes sacrés. De nombreux temples ont un maître des novices qui leur dispense chaque semaine des leçons d'histoire, de théologie, d'alphabétisation et de culture naine, mais il est également courant de rattacher les novices à un prêtre qui agit en tant que « père » et leur apprend ce qu'ils ont besoin de savoir en usant de toutes les méthodes (souvent brutales) qui lui conviennent.

Finalement, lorsque leurs supérieurs déclarent le moment venu, les novices sont mis à l'épreuve. Le plus souvent, ils doivent réciter à la perfection les *Douze Prières de la Droiture* ou chanter les *Cantiques de Sigmar* sans se tromper, puis se soumettre à une interrogation orale intensive menée par des prêtres de haut rang. Cependant, il n'existe pas d'examen type et les épreuves peuvent prendre toutes sortes de formes. Dans le sud de l'Averland, certains temples exigent de leurs novices qu'ils tuent un peau-verte pour lui graver la *Litanie des Grandes Prouesses* sur la poitrine. Un ordre de flagellants stirlanders soumet tous ses novices au rite des Trois Frères après trois jours de jeûne ; c'est une épreuve beaucoup plus pénible que son nom ne pourrait le laisser penser.

Les cultistes



Aucun membre du culte de Sigmar ne ressemble à un autre. Les ordres et les temples sont tous différents et les traditions locales extrêmement variées, ce qui fait que les représentants de Sigmar peuvent revêtir toutes sortes de tenues liturgiques et arborer des coiffures réellement bizarres.

On voit presque toujours les prêtres-guerriers de l'Ordre du Marteau d'Argent en robes noires festonnées de jaune, qu'ils portent sur des vêtements de protection en cuir. Pour l'armure, ils apprécient les plastrons bénis, ornés de blasons à l'image du griffon, de la comète ou des croix, et les gorgerins larges et montant haut sur le cou, mais ils portent souvent de la maille à la place, car elle est moins coûteuse. On rase généralement la tête des novices lorsqu'ils sont acceptés dans l'ordre, mais certains prêtres laissent repousser leurs cheveux par endroits afin de pouvoir les raser soigneusement et dessiner des symboles sacrés ou des invocations liturgiques.

Les différents monastères de l'Ordre de l'Enclume ont des exigences différentes en matière d'habillement et de coiffure.

LES COMMANDEMENTS

- Obéissez aux ordres.
- Aidez le peuple nain.
- Travaillez à promouvoir l'unité de l'Empire, même au prix des libertés individuelles.
- Que votre véritable allégeance soit toujours acquise à Sa Majesté Impériale l'Empereur.
- Pourchassez et détruisez les peaux-vertes, les serviteurs du Chaos et tous ceux qui usent de magie corrompue, quel que soit le lieu où ils se dissimulent.

L'habit simple, gris ou noir, est très courant, mais on voit également du brun dans l'est de l'Empire et du vert ou de l'orange dans certains monastères retirés du Talabecland et du Reikland. Les cheveux sont ordinairement rasés, les novices portant la tonsure, mais là encore il existe des variations. Certains monastères imposent à leurs moines de se laisser pousser une tignasse échevelée, de se raser en dessinant des rayures ou de natter leurs chevelures en centaines de tresses très serrées. Les moines portent souvent de larges cols montants qui évoquent les gorgerins des armures des prêtres-guerriers.

On rencontre encore plus de diversité dans l'immense Ordre de la Torche. Les robes noires sont la tenue la plus habituelle et l'on voit également beaucoup de gris et de brun, mais certains temples ont adopté le blanc, l'orange, le rouge ou même le pourpre, suivant ce que leur dictent les traditions ou les superstitions locales ; naturellement, chacune de ces variantes doit être approuvée par le grand théogoniste. Là encore, les hauts cols évasés sont courants, mais pas universels, tout comme les têtes rasées. Les symboles usuels, tels que marteaux, comètes, griffons, sceaux sanctifiés et autres parchemins de prières sont généralement arborés d'une manière ou d'une autre, bien que la doctrine de certains temples enseigne que de telles démonstrations de foi se rapprochent plus de l'idolâtrie des objets que de la véritable glorification de Sigmar. Une autre tradition très courante consiste à transporter des livres saints, parfois à la ceinture, parfois dans le dos, ainsi que des fardeaux symboliques. Certains prêtres poussent ces pratiques à l'extrême en portant des reproductions miniatures des textes saints ligaturés sur le front par un bandeau de cuir afin de protéger leur âme de l'hérésie.



L'Ordre de la Flamme Purificatrice, beaucoup moins nombreux, exerce un contrôle plus strict sur la tenue tout autant que sur le comportement de ses adeptes. Les robes sont noires, brodées de rouge, et la chevelure coupée très court avec des tonsures élaborées chez les dignitaires de l'ordre. Les membres de l'ordre peuvent également porter une longue cape noire à capuchon qui leur descend aux chevilles, mais les novices ne sont pas autorisés à relever leur capuchon. Contrairement à ce qui se pratique dans les autres ordres les plus importants du culte, ces habits de cérémonie ne sont portés que lors des occasions importantes. En voyage, les membres de la Flamme Purificatrice portent les vêtements les mieux adaptés à la mission que leur a confiée leur ordre, y compris la tenue d'un autre ordre ou un déguisement de paysan ou de colporteur itinérant. Mais quelle que soit leur tenue, tous les membres de l'ordre possèdent une sainte amulette frappée d'une unique flamme en son centre ; c'est l'emblème de leur ordre, qui prouve qu'ils sont en mission pour accomplir l'œuvre de Sigmar.

Structure

Le grand théogoniste trône au sommet de la hiérarchie monumentale et terriblement complexe du culte de Sigmar. Il détient une puissance prodigieuse. En plus de l'autorité absolue qu'il exerce sur le plus important et le plus puissant culte de l'Empire et du fait qu'il nomme les chefs de tous ses ordres majeurs, il exerce également une influence considérable sur le monde séculier.

Le grand théogoniste dirige personnellement l'Ordre de la Torche, l'ordre le plus important du culte, dont l'effectif dépasse ceux de tous les autres ordres sigmarites combinés. C'est lui qui désigne tous les officiers supérieurs de l'ordre, parmi lesquels les deux archilecteurs, les dix-huit lecteurs, les six grands capitulaires, les douze capitulaires, un certain nombre de théogonistes et une foule de grands prêtres. Il existe de nombreux autres postes d'importance dans cet ordre, tels que ceux de grand confesseur, de maître du scriptorium, de gardien de la cloche sacrée et d'archiadjudant, pour la plupart basés dans l'immense complexe du grand temple d'Altdorf ou dans ses environs immédiats.

L'Ordre de la Torche administre la quasi-totalité des temples et oratoires de l'Empire. La plupart des temples sont dirigés par un grand prêtre nommé par le lecteur local ou par le grand capitulaire. Ce grand prêtre est responsable de tout ce qui touche à la foi sigmarite dans son secteur ; il nomme des prêtres pour gérer les petits temples locaux et veiller au bon entretien des oratoires les plus importants.

Par comparaison avec le vaste domaine d'influence de la Torche, les prêtres-guerriers de l'Ordre du Marteau d'Argent n'ont aucun temple qui soit propre à leur ordre. Leurs établissements, peu nombreux, sont généralement rattachés aux temples et chapitres des autres ordres. C'est la raison pour laquelle les quelques grands prêtres de cet ordre se déplacent

« La bonne enclume ne craint pas le marteau. » — Suivez les préceptes de Sigmar à la lettre et vous serez protégé du mal.

généralement autant que les prêtres, allant où bon leur semble et envoyant leurs représentants locaux là où leur présence est nécessaire. De tous les religieux des ordres de Sigmar, ce sont certainement ceux qui voyagent le plus. Ils constituent souvent le fer de lance de missions envoyées par le culte vers d'autres contrées, sous le commandement des théogonistes de l'Ordre de la Torche. L'Ordre du Marteau d'Argent ne possède aucun directoire ; il serait administré par les hauts dignitaires de l'Ordre de la Torche, mais nul ne saurait dire combien de prêtres-guerriers sillonnent leurs domaines à un moment donné. Il est fréquent que les plus brillants des grands prêtres de cet ordre soient promus par le grand théogoniste à des postes électoraux, ce que les grands prêtres de l'Ordre de la Torche considèrent toujours d'un fort mauvais œil.

Les moines de l'ordre monastique de l'Enclume sont plus nombreux que la plupart des gens ne l'imaginent. En tant que spécialistes des lois régissant le culte et l'Empire, ils sont également beaucoup plus influents que les autres ordres ne le voudraient. Le gardien de la Sainte Parole dirige l'ordre depuis le monastère d'Helstrum, situé dans le quartier du Temple d'Altdorf. Il est nommé à vie et son opinion fait autorité vis-à-vis de tout ce qui touche à la Parole de Sigmar même si, en théorie, l'autorité du grand théogoniste prévaut sur la sienne. Chaque monastère de l'ordre est dirigé par un abbé théoriquement assujetti au gardien de la Sainte Parole mais qui, en pratique, dispose d'un pouvoir quasi absolu sur les moines et les novices qui dépendent de lui. Dans de nombreux monastères isolés, l'abbé est nommé par les moines eux-mêmes et non par le gardien de la Sainte Parole.

En dernier lieu vient le mystérieux Ordre de la Flamme Purificatrice. Même s'il ne possède qu'un seul chapitre rattaché à Altdorf, son pouvoir véritable l'emporte sur celui de presque tous les autres ordres car ses membres sont habilités à prendre le commandement de presque tous les sigmarites, pourvu qu'ils demeurent dans les limites du raisonnable. L'inquisiteur général dirige l'ordre d'une main de fer et supervise étroitement les activités des grands inquisiteurs, des prêtres inquisiteurs et des novices de l'ordre, sans jamais perdre de vue que tout pouvoir peut se révéler corrupteur, particulièrement quand il est de la nature de celui de l'Ordre de la Flamme Purificatrice. La plus grande partie de ses effectifs est issue des autres ordres, particulièrement celui du Marteau d'Argent et celui des templiers de Sigmar. Les répurgateurs séculiers et les tortionnaires sont également acceptés si leur dévotion est exemplaire.

Sectes



Il n'est pas étonnant que les dissensions soient monnaie courante dans l'immense culte de Sigmar. La plupart sont de simples peccadilles provoquées par de petites querelles entre fidèles, mais certaines sont fondamentales et les immenses factions qui se constituent autour de ces clivages peuvent former de puissantes coalitions. Voici quelques exemples pour illustrer certaines des grandes divisions du culte.

Le schisme

Le culte de Sigmar vient d'éviter de justesse le schisme le plus important auquel il ait eu à faire face au cours de son histoire. La Tempête du Chaos l'a laissé avec deux grands théogonistes à la personnalité très différente. Fort heureusement, l'un des deux s'est retiré avant que la situation ne provoque la scission du culte, mais ses partisans ne sont pas disposés à abandonner si facilement la partie.

DES NOMS NAINS

Les nains jouent un rôle essentiel dans la légende de Sigmar. Pour commencer, ce sont eux qui lui ont offert son puissant marteau de guerre magique, Ghal Maraz. Afin d'honorer les nains, le grand théogoniste et les archilecteurs ont coutume d'adopter un nom nain ou d'accoler une épithète naine au leur. Le nom choisi est supposé en dire beaucoup au sujet du caractère de celui qui le choisit. Les deux archilecteurs actuels (Kasmir XI et Thorgad IV) ont changé de nom et le grand théogoniste, Volkmar von Hindenstern, a choisi le vocable « Sévère » qui signifie rigoureux et inflexible en khazalid.

Le premier se nomme Volkmar le Sévère ; c'est un vieil homme d'une grande dévotion, un personnage au regard dur et aux cheveux gris fer, qui a consacré son existence à l'éradication du Chaos. C'est un grand chef de guerre, un fin stratège qui s'est trouvé en première ligne lors de nombreuses campagnes impériales dans sa jeunesse. Lorsqu'il prit la tête d'une armée dans l'intention d'aller mettre fin à la Tempête du Chaos avant qu'elle ne commence et que l'on apprit qu'il avait été tué par Archaon, le culte, qui avait désespérément besoin d'un chef, fut forcé d'élire rapidement un nouveau grand théogoniste. Cependant, les rumeurs concernant sa mort étaient apparemment exagérées car on l'aperçut moins d'un mois plus tard, cloué à une grande bannière du Chaos, ensanglanté et à peine conscient. Volkmar trouva le moyen de s'échapper durant le siège de Middenheim et, après avoir guéri de ses blessures, retourna à Altdorf afin de reprendre son poste.

Esmer III, le remplaçant de Volkmar, est un homme ambitieux, circonspect et très retors, qui a su gravir rapidement les échelons de l'Ordre de la Torche. Il a obtenu le siège de Volkmar en y mettant toute son habileté de politicien et de rhétoricien et en affirmant vigoureusement son soutien aux valeurs sigmarites les plus traditionnelles. Dès son élection, il a aussitôt élargi les pouvoirs des templiers de Sigmar (les répurgateurs du culte) ostensiblement afin de réprimer plus énergiquement la menace du Chaos. Il a également vertement critiqué les agressives propositions de l'Ar-Ulric Valgeir durant le Conclave de la Lumière, tout en recommandant l'établissement d'une stratégie défensive sigmarite appropriée afin d'éviter un inutile gâchis de vies impériales dans une succession d'assauts insensés contre un ennemi à l'évidence supérieur en nombre. Ces deux démarches, associées à ses nombreux édits conservateurs, ont rencontré une grande approbation dans le culte. Cependant, à la confirmation de la nouvelle du retour de Volkmar, une délégation de templiers missionnés par les archilecteurs s'est rendue chez lui pour lui conseiller très vivement de se retirer. Esmer s'est enfui à Marienburg où l'on dit qu'il se trouve toujours.

C'est ainsi que la catastrophe a été évitée, du moins à court terme. Volkmar est revenu, mais nul ne saurait nier qu'il a beaucoup changé. Il est d'humeur plus sombre, replié sur lui-même et même ses partisans préfèrent éviter de croiser son regard hagard. Déjà, des factions en faveur du rappel d'Esmer s'agitent dans le culte bien que les répercussions possibles d'un tel acte soient trop affreuses pour que la plupart des sigmarites veuillent même les envisager.

Les ascètes

La plupart des sigmarites apprécient les aspects communautaires de la religion de Sigmar et sont très favorables aux expressions de la foi collective. Les ascètes rejettent cette idée. Ils pensent que la relation d'un citoyen de l'Empire avec Sigmar doit être vécue sur un plan personnel, en dehors de tout contrôle extérieur. De nombreux moines de l'Ordre de l'Enclume partagent cette opinion, au point que dans certains monastères les prières ne peuvent se dérouler que dans la réclusion ; quelques extrémistes vont même jusqu'à condamner toutes les activités communautaires, y compris les chants liturgiques, le prêche ou les débats d'ordre religieux.

Non contents de penser que les dévotions à Sigmar doivent se dérouler sans intervention extérieure, les ascètes professent la même conviction vis-à-vis du culte. Ils affirment que toutes les influences non sigmarites sont dangereuses et doivent être écartées et ils se montrent particulièrement préoccupés par l'influence du gouvernement qu'ils estiment beaucoup trop importante sur les principaux hiérarques du culte. C'est un courant de pensée très apprécié au sein de l'Ordre de la Torche dont les prêtres s'efforcent presque tous de préserver jalousement la moindre miette de pouvoir ou d'autorité dont ils disposent. Ainsi, même si la philosophie individuelle des ascètes n'est pas très populaire en dehors de l'Ordre de l'Enclume, leur point de vue protectionniste est largement soutenu dans le culte.

Les Malléens

La secte des Malléens est apparue très récemment. Ils affirment que Sigmar ne devrait pas être révéré comme un dieu car, selon eux, la véritable source de sa divinité émanait de Ghal Maraz. La secte suit les enseignements d'Artur Malleus, un prêtre-guerrier charismatique qui prétendait avoir reçu une vision du Marteau Véritable qui, selon lui, n'a jamais été retrouvé après la mort de Sigmar. Il a fait le tour de l'Empire, suivi d'une bande de fanatiques et de flagellants à moitié asphyxiés par la fumée de leurs encensoirs, en proclamant que Karl Franz était porteur d'un faux marteau et en exhortant tous les véritables sigmarites à se joindre à lui en préparation de la fin du monde toute proche, après laquelle le Marteau Véritable est censé revenir sous la forme d'un homme mortel.

Malleus est mort quatre ans avant le début de la Tempête du Chaos, mais ses partisans lui ont survécu ; de plus, de nombreux sigmarites approuvent secrètement sa démarche. Il n'est pas surprenant qu'ils aient considéré Valten comme la personnification du Marteau Véritable et que la secte ait vu ses effectifs augmenter à l'approche de la Fin des Temps. Hélas, la récente disparition de Valten a semé la confusion dans leurs rangs car, selon les enseignements de Malleus, c'était le Marteau Véritable

LES CIRCONVOLUTIONS DE LA HIÉRARCHIE DE L'ORDRE DE LA TORCHE

«Le grand théogoniste dirige le culte de Sigmar. De même que les deux archilecteurs, il détient un vote au Conseil Électoral impérial, ce qui assure au culte un contrôle direct sur trois des quinze votes exprimés lors de l'élection d'un nouvel Empereur. Les deux archilecteurs chapeautent chacun un tiers des lecteurs de l'Empire et le grand théogoniste est responsable du dernier tiers bien qu'il désigne traditionnellement un adjoint, l'archiadjudant, qui remplit les obligations liées à cette charge. En dessous des archilecteurs et de l'archiadjudant, on trouve dix-huit lecteurs qui constituent le Collège des lecteurs, la chambre qui conseille le grand théogoniste et choisit son remplaçant. Six grands capitulaires viennent s'ajouter aux dix-huit lecteurs pour diriger le Domaine de Sigmar, parfois appelé le lectorique, un découpage territorial de l'Empire plus ou moins calqué sur les divisions des anciens territoires des douze tribus que Sigmar regroupa sous sa bannière. Douze capitulaires, parmi lesquels les grands capitulaires, sont chacun à la tête d'un petit «chapitre» de prêtres chargés de prendre soin d'un site ayant une signification particulière pour le culte. Ces capitulaires se reportent au grand théogoniste en personne pour toutes les questions concernant leur domaine d'influence particulier. Viennent ensuite les théogonistes qui se reportent eux aussi au grand théogoniste ; ils gèrent les intérêts sigmarites dans les pays étrangers. Pour finir, on trouve les innombrables grands prêtres qui dirigent chacun un ou plusieurs temples, tous peuplés par un certain nombre de prêtres et de novices.

Évidemment, bon nombre de ces hautes fonctions sont traditionnellement liées les unes aux autres pour former des titres aussi solennels qu'impressionnants. Le grand théogoniste, par exemple, porte également les titres de théogoniste de l'Empire, archilecteur de l'Ouest et grand prêtre d'Altdorf, parmi de nombreux autres. Il ne faut pas s'étonner si certaines de ces obligations entrent en contradiction avec celles des nombreux grands prêtres d'Altdorf.»

— Extrait de Méditations sur le Culte de Sigmar, par le grand chantre Sigo Benetele

qui devait guider ses adeptes vers le lieu où repose Ghal Maraz et Valten ne peut plus remplir cette mission. Par ailleurs, comme Malleus affirmait également que le Marteau Véritable reviendrait sous une forme « mortelle », certains Malléens bouleversés en ont conclu que Valten, leur Marteau Véritable, ne pouvait avoir simplement disparu et qu'il devait avoir été assassiné !

Les Unificateurs

Les Unificateurs font partie d'une secte potentiellement explosive qui prêche que Sigmar ne fut pas couronné par Ulric en tant que dieu mais en tant qu'Empereur Divin, dieu de tous les dieux. Ils travaillent sans relâche à pousser le culte sigmarite vers la position de suprématie qui lui revient de droit. En vérité, certains éléments extrémistes de cette secte pensent que le culte de Sigmar ne devrait pas se contenter de gouverner les autres cultes, mais qu'il devrait entièrement s'y substituer.

Les partisans de Sigmar l'Empereur Divin se sont infiltrés à tous les niveaux du culte, ou presque, et on murmure que deux lecteurs au moins, un grand capitulaire, tout un ordre de templiers et peut-être l'ancien grand théogoniste Esmer feraient secrètement partie de cette secte. Quoi qu'il en soit, il est vrai que de nombreux fanatiques du culte sigmarite nourrissent secrètement la conviction que Sigmar est le seul dieu dont l'Empire ait réellement besoin et que vénérer une autre divinité revient purement et simplement à commettre une erreur.

Croyances populaires

« Aaaah, ben, sans not' Sigmar, où qu'on s'rait ? C'est ben lui qu'a fait not' Empire d'ici-bas et c'est ben lui qui l'protège. Voyez-vous, y'a les prêtres qui nous gardent nos âmes et pis les prêtres guerriers pour garder nos terres. Aaah, pour sûr, y s'occupent pas d'nos récoltes ou d'ces trucs-là, mais c'est ben vrai qu'on n'aurions point d'récoltes si c'était pas pour l'bon Sigmar ! Alors j'm'en vas au templ' toutes les s'maines, voui m'sieur. Et pis c'est un bon moyen d'voir mes compères. »

— Stoffan Kleinbauer, fermier

« Les templiers ont pris ma Grelda. Ils l'ont torturée. Ils l'ont brûlée. Elle était pas mauvaise. C'était la gentillesse même. Mais elle lisait des livres, elle savait des choses. Elle disait toujours qu'ils étaient dangereux. Elle... elle avait bien raison. »

— Gaspar Sollander, récemment entré dans le culte de la Main Pourpre

« Ils sont tellement obsédés par la protection de leur précieux Empire qu'ils ont oublié comment il a été formé. Par les conquêtes ! Oui-da, les conquêtes ! Les victoires en Albion montrent bien de quoi nous sommes capables ! C'est le bon moment ! L'Empire ne devrait pas se cacher derrière ces petites frontières ridicules qui sont si chères aux sigmarites. Mes amis, l'heure est venue de partir en guerre ! Le Kislev est faible ! Qui est avec moi ? »

— Lazlo Argermann, agitateur de Bechafen

Ordres mineurs

On dit que les méandres enchevêtrés de la hiérarchie du culte de Sigmar dissimulent plus d'ordres mineurs que Sigmar n'a tué de peaux-vertes. Bien que ceci ne soit pas tout à fait exact, la chose paraît presque possible car il existe aux quatre coins de l'Empire une multitude apparemment inépuisable d'ordres liés au culte et beaucoup d'entre eux ont été quasiment oubliés par les autorités de l'Ordre de la Torche qui siègent à Altdorf. Les plus connus sont surtout des ordres templiers : citons l'ordre des chevaliers du Cœur Flamboyant, la garde personnelle du grand théogoniste ou l'ordre des chevaliers Griffons, qui ont juré de protéger le grand temple d'Altdorf, mais la majorité sont des ordres isolés composés de prêtres et chacun prêche sa vision bien personnelle de la foi en Sigmar.

La plupart de ces ordres mineurs pourraient facilement être intégrés dans l'un ou l'autre des quatre grands ordres principaux mais le poids des traditions, de l'ignorance, de la superstition et des édits successifs de tous les grands théogonistes rend une telle normalisation du culte hautement improbable.



Les Sœurs de la Foi et de la Chasteté

Le temple des Sœurs de la Foi et de la Chasteté, qui vivaient autrefois en recluses, se dresse sur la rive sud du Reik, dans le quartier est d'Altdorf. Le jour du Soleil immobile, les sœurs sortent de leur couvent en ordre de bataille pour une parade dans les rues de la ville sous le torride soleil d'été. La matriarche marche en tête de ce défilé de nonnes transpirant, reprenant inlassablement et à pleine voix « l'Hymne de la Cinglante Vérité » tout en scrutant les badauds d'un œil luisant de suspicion. Les sœurs sont vêtues d'une cape noire et brodée sur une antique armure de plaques gravée, décorée de pointes acérées afin de repousser les avances des impies. Comme l'ordre dépend de la charité pour sa survie, ses jeunes novices récoltent les aumônes dans la foule qui se rassemble pour contempler ce spectacle.

Dans le passé, l'ordre se conformait à la règle d'isolement prêchée par sa fondatrice, Esther l'Irréprochable. Mais sœur Griselda von Velten fut visitée par Morr en 2515 et les choses changèrent pour toujours. Elle arpentait le Volker Weg, dans la chaleur suffocante de la parade de Sonnstill, lorsqu'elle poussa soudain un cri perçant et tomba à genoux. Tremblant de tous

ses membres, elle murmura à la foule abasourdie que la fin était proche et qu'elle avait gâché sa vie, puis elle rendit l'âme. Un an plus tard, après des mois de correspondance orageuse avec le grand théogoniste, Volkmar le Sévère, la matriarche accepta de reconnaître, la mort dans l'âme, que son ordre avait reçu un signe auquel il devait obéir et elle ordonna à ses sœurs de se préparer pour la guerre.

«À l'est.» — Je ne sais absolument pas à quel endroit.

La Tempête du Chaos fut la première grande campagne de l'ordre. La moitié du couvent quitta Altdorf aux côtés de Valten. Celles qui ont survécu sont à présent dispersées dans l'Empire et pourchassent les rescapés des forces du Chaos. Elles reviennent une fois par an à Altdorf pour partager leur expérience avec les novices et participer à la parade de Sonnstill.

L'Ancien et Très Saint Ordre Initiatique des Templiers de Sigmar

Le grand théogoniste a chargé les templiers de Sigmar de protéger les âmes et les vies du peuple de l'Empire en traquant tous ceux qui attirent l'attention des Puissances de la Déchéance. Une fois capturés, les hérétiques sont contraints à faire pénitence avant d'être purgés de leur corruption par le feu. L'ordre possède des chapitres bien gardés dans presque toutes les cités de l'Empire. Bien qu'ils soient officiellement des templiers et n'aient absolument aucun lien avec leurs équivalents financés par l'État, ils sont tout de même universellement connus, et redoutés, sous le nom de répurgateurs de Sigmar.

Les templiers de Sigmar entretiennent de médiocres relations avec l'Ordre de la Flamme Purificatrice, qu'ils considèrent comme un peu trop porté sur le mystère et suspect par nature, particulièrement lorsque ses membres réquisitionnent les ressources de leur ordre ou, pire encore, se permettent d'enquêter sur ses membres.

Vous trouverez plus d'informations sur les templiers de Sigmar pages 132 à 135 des *Royaumes de Sorcellerie*.

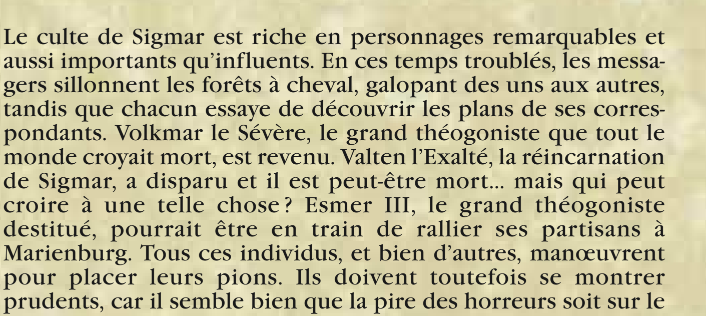
Temples



Les temples de Sigmar présentent des aspects aussi divers que les fidèles qui viennent y prier. Les traditions locales, les lubies des mécènes et les aspirations des prêtres eux-mêmes ont souvent donné lieu à l'édification de bâtiments réellement singuliers.

Les seuls éléments communs à tous ces temples sont l'absence de bancs pour la congrégation et une décoration à base d'énormes marteaux de guerre stylisés et de comètes. Souvent, on retrouve également certains détails : par exemple l'alignement du temple avec le site de l'ascension de Sigmar (bien que sa localisation exacte soit un sujet de furieuses polémiques) ; un clocher afin d'appeler les fidèles à l'office ; une abside ou un chœur dodécagonal, symbolisant les douze tribus originelles qui constituèrent l'Empire ; une disposition en forme de marteau ; un trône vide, prêt pour le retour de Sigmar ; de grandes fresques polychromes ou des vitraux colorés représentant les hauts faits de l'Homme-Dieu et de ses plus vénérables compagnons.

Personnalités



Le culte de Sigmar est riche en personnages remarquables et aussi importants qu'influents. En ces temps troublés, les messagers sillonnent les forêts à cheval, galopant des uns aux autres, tandis que chacun essaye de découvrir les plans de ses correspondants. Volkmar le Sévère, le grand théogoniste que tout le monde croyait mort, est revenu. Valten l'Exalté, la réincarnation de Sigmar, a disparu et il est peut-être mort... mais qui peut croire à une telle chose ? Esmer III, le grand théogoniste destitué, pourrait être en train de rallier ses partisans à Marienburg. Tous ces individus, et bien d'autres, manœuvrent pour placer leurs pions. Ils doivent toutefois se montrer prudents, car il semble bien que la pire des horreurs soit sur le point de s'abattre sur l'Empire : la guerre civile menace et les cultes n'ont ni le désir ni les moyens de laisser la situation dégénérer à ce point.

Le théogoniste Gregori Sorgher du Kislev

Derrière le masque de son visage impassible, Gregori Sorgher, le grand prêtre chargé des affaires du culte au Kislev, est pris de panique. Une lettre de son bienfaiteur inconnu est récemment arrivée à son bureau du grand temple d'Altdorf. Son correspondant prétend détenir la preuve que Volkmar, l'homme que Gregori pensait autrefois être le Champion de la Lumière annoncé dans les prophéties, est à présent un mort-vivant ressuscité par d'infâmes démons. Épouvanté, Gregori voudrait bien ne pas y croire, mais il a déjà reçu de nombreuses missives

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Sigmar ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Connaissances générales (nains)

Prêtre

Ordre de l'Enclume : Connaissances académiques (droit, théologie), Langue (khazalid)

Ordre de la Flamme Purificatrice : Intimidation, Langue (khazalid), Torture

Ordre du Marteau d'Argent : Commandement, Langue (khazalid), Maîtrise (armes lourdes)

Ordre des Templiers de Sigmar : Langue (khazalid), Maîtrise (armes à poudre), Torture

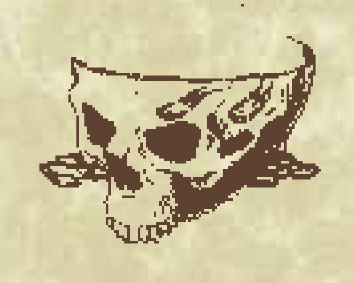
Ordre de la Torche : Commandement, Étiquette, Langue (khazalid)

Sœurs de la Foi et de la Chasteté : Intimidation, Langue (khazalid), Maîtrise (armes lourdes)



de la même source dans le passé et ses informations se sont toujours révélées exactes. En vérité, il n'aurait peut-être pas atteint le poste qu'il occupe aujourd'hui sans les secrets que son bienfaiteur lui a confiés.

Gregori n'a aucune intention de rencontrer l'homme mystérieux afin de s'assurer de la véracité des preuves ; il n'est pas stupide à ce point. Il pense plutôt lui envoyer un membre du culte sans importance, quelqu'un dont il soit facile de se débarrasser, mais un fidèle à qui l'on puisse faire confiance et surtout qui soit capable d'affronter des situations difficiles et d'y survivre.



LE CULTE DE TAAL ET RHYA

Siège : forêt de Taalgrunhaar, Talabheim

Chef du culte : Niav, hiérarque de Taal ; Katrinelya, hiérarque de Rhya

Ordres principaux : les Coureurs des Bois, les Chasseurs cornus

Fêtes religieuses principales : la Montée de sève (équinoxe de printemps), les Racines dormantes (équinoxe d'automne), le Soleil immobile (solstice d'été), le Monde assoupi (solstice d'hiver)

Livres saints : *Les Rituels de l'ancien bosquet*, *Le Livre des verts feuillages*, *Les Sentiers de l'été*

Symboles sacrés : Taal : des andouillers et des crânes de cerf, une hache de pierre. Rhya : une gerbe de blé, un arc et des flèches, des fléchettes, des fleurs.

Le culte de Taal et Rhya est peut-être le plus ancien et le plus répandu dans le Vieux Monde ; ses origines remontent en ligne directe jusqu'aux divinités primitives de l'histoire la plus ancienne. Il s'est développé de manière organique, à mesure que les humains tentaient d'expliquer les phénomènes naturels tels que le tonnerre, le cycle des saisons et les marées de l'océan. Au fil du temps, Taal et Rhya sont apparus, d'abord sous la forme d'une entité unique appelée Ishernos. La séparation eut lieu il y a bien des millénaires et le culte d'Ishernos est lentement tombé dans l'oubli. Taal gouverne la nature et il est considéré comme le « Roi des Dieux ». Les étendues sauvages sont son domaine et il est surtout vénéré par de courageux forestiers, des pisteurs et des rôdeurs. On trouve les adeptes de Rhya dans les champs cultivés et les vergers de l'Empire et chez les fermiers, les pêcheurs et tous les jeunes amoureux.

En plus d'être le culte officiel du Talabecland, le culte de Taal et Rhya est extrêmement populaire dans le nord et l'est de l'Empire. C'est Taal qui reçoit le plus d'hommages. Le rôle de Rhya est très atténué. La grande cité de Talabheim se montre particulièrement fervente et on y vénère tout autant Taal que Rhya.

Taal représente la puissance et la majesté de la nature, à la fois dans le monde physique de la pierre et du bois, mais également dans l'élan primal de la vie qui habite toutes les créatures. C'est Taal qui fait tomber la pluie et couler les rivières, c'est lui qui incite les animaux à se multiplier et qui fait croître les plantes. Il n'est pas seulement le cœur physique d'un individu, mais également l'étincelle qui fait battre ce cœur. Taal représente la vigueur et la croissance sous toutes leurs formes, particulièrement dans les transitions qui nous font passer de l'enfance à l'âge adulte, lorsque l'énergie vitale est à son apogée.

Rhya, l'épouse de Taal, est la mère nourricière des hommes et de la terre. Taal pousse les terres sauvages à se développer sans entraves, mais Rhya se penche sur les champs, les vergers et le bétail des humains, stimulant la croissance pour que chacun ait de bonnes récoltes et qu'il y ait de la viande pour tous. Rhya pacifie les contrées sauvages de son époux, elle dompte son énergie pour la transformer en sagesse et en maturité. Elle est également la sainte patronne de l'amour et, sous cet aspect, elle reçoit les ferventes prières des jeunes amoureux et de tous ceux qui espèrent que l'amour entrera dans leurs vies. Rhya régit aussi l'acte charnel, bien que peu de gens la vénèrent ouvertement de cette manière. En vérité, des pensées de cette nature sont considérées comme scandaleuses et obscènes par la plupart des gens. S'il arrive aux amants de prononcer son nom dans leurs élans de passion, les prêtresses de Rhya affirment que cela démontre un respect suffisant pour la déesse.

Le culte

Ceux qui se consacrent à Taal et Rhya respectent les individus qui sont capables de se débrouiller seuls, mais ils savent que la communauté fonctionne mieux quand tous ses membres coopèrent, comme une meute de loups ou une harde d'élans.



Les cultistes passent souvent l'essentiel de leur temps dans la nature, généralement seuls ou en petits groupes, vivant de ce qu'ils peuvent tirer de leur environnement comme leurs ancêtres avant eux. Ils sont attentifs au rythme des saisons, aux variations du climat et aux cycles de la vie et de la mort chez les animaux et les plantes qui leur sont si chers.

Le culte exerce une influence majeure dans les régions les plus reculées, les hameaux isolés et les petites communautés de fermiers, principalement parce que ses membres sont souvent les seuls prêtres disponibles dans les environs. La compagnie de ces prêtres est extrêmement recherchée des fermiers et des chasseurs pour leur connaissance des plantes et des mœurs animales. Les prêtres de Taal et Rhya sont très demandés lorsqu'il s'agit d'accomplir les rituels d'initiation des jeunes gens et de guider les fidèles dans les prières, les rites et les fêtes religieuses. Les membres du culte sont très attentifs aux saisons ; ils célèbrent leurs fêtes au moment des grandes transitions annuelles, particulièrement les équinoxes et les solstices. Ils accomplissent toutes leurs tâches quotidiennes, telles que la chasse et les labours, en gardant toujours à l'esprit la révérence qu'ils doivent à Taal et Rhya.

Le culte de Taal et Rhya se tient généralement à l'écart des tractations de la politique et des luttes de pouvoir qui sont tellement omniprésentes dans tous les autres cultes. Cela ne signifie pas qu'il ne veuille pas s'impliquer dans les processus de prise de décision, mais plutôt que son credo s'oppose aux concepts des institutions qui gouvernent l'existence du peuple. Ses adeptes préfèrent suivre les cycles de la nature afin de déterminer comment agir au mieux et ils acceptent l'idée que les événements, bons ou mauvais, se produisent toujours pour une bonne raison.

Le dogme

Les cultistes de Taal et Rhya sont bien connus pour leur approche très pragmatique de la vie, tempérée par le respect mêlé de crainte et d'admiration qu'ils ressentent devant la puissance et la majesté de la nature. Ils professent que la mort est tout aussi importante que la vie, mais seulement si elle intervient en harmonie avec la nature dans son ensemble. Les cultistes détestent tout ce qui est « contre nature », le meilleur exemple de cela étant les mutants et le Chaos. Les plus extrémistes étendent cette conception aux cités, à l'argent et à tous les signes extérieurs de civilisation.

Les cultistes croient en la sainteté de la nature, à l'immuabilité du cycle des saisons et à la majesté des étendues sauvages. Ils révèrent les animaux et les plantes, le prédateur et la proie et la lutte entre la vie et la mort. Ils vivent pleinement leur existence, dans la certitude que Taal, Rhya et la terre bienveillante pourront les aider à entrer dans le royaume de Morr en état de félicité.

L'initiation

Ceux qui sont attirés par le culte de Taal et Rhya sont le plus souvent des individus intrépides et habitués à vivre dans les bois, capables de survivre livrés à eux-mêmes dans la nature, ou encore des gens accoutumés à travailler aux champs ou dans les plantations d'arbres fruitiers. Les candidats font équipe avec un prêtre qui leur sert de mentor et qui évalue à la fois les capacités et la dévotion du candidat. Ceux qui sont admissibles entament ensuite un processus d'initiation très intense, en immersion totale, qui varie suivant les préférences de l'initié pour Taal ou pour Rhya.

Les initiés de Taal subissent des épreuves basées sur la force de caractère, la capacité à survivre dans la nature, leurs prouesses à la chasse et leurs liens intimes avec la nature. Au début de la puberté, de nombreux jeunes garçons et filles sont enrôlés par les prêtres qui leur apprennent les mystères du monde sauvage et la sagesse de Taal. Ce rite, connu sous le nom d'Éveil, est terriblement difficile ; tout le monde n'y survit pas et ceux qui réussissent doivent jurer de ne jamais révéler ce qui se passe au cours de ces rituels. Néanmoins, les plus grands secrets parviennent toujours à filtrer ; on suppose qu'en plus d'apprendre les techniques de chasse et de survie indispensables, les initiés passent également un certain temps dans des sortes de sauna à usage religieux où ils méditent intensément sous l'influence de puissants alcools et de décoctions à base d'herbes et de champignons hallucinogènes.

L'entraînement des initiées de Rhya est beaucoup plus subtil. Elles n'ont guère le temps de se livrer à des libations et de méditer dans des saunas comme lors des initiations taalites. Elles apprennent comment prendre soin d'autrui : la manière d'obtenir des récoltes saines et abondantes, la façon de conseiller leurs ouailles sur les difficultés de la vie, l'art de mettre les enfants au monde et de les élever. L'initiation se termine simplement quand la prêtresse enseignante (ce n'est jamais un prêtre) déclare l'initiée prête à voler de ses propres ailes, lors d'une cérémonie accompagnée d'un petit festin et de chants et de danses. Les rites d'initiation proprement dits sont environnés de mystère, particulièrement pour les hommes dont les pères colportent les rumeurs les plus scabreuses dans lesquelles il est question de sanglants sacrifices, d'adoration de la lune et d'événements plus étranges encore. Les hommes ont l'interdiction formelle de voir ce qui ce passe lors de ces rituels et la plupart font tout ce qu'ils peuvent pour l'éviter, animés par une terreur abjecte. En effet, on dit que l'homme qui a le malheur de tomber sur l'une de ces cérémonies perd sa virilité. Certains pensent même que le malheureux risque de perdre encore plus que cela...

Les cultistes

Les cultistes de Taal et Rhya revêtent une simple robe grise, brune ou verte à l'occasion des fêtes et des rituels, mais ils peuvent tout aussi bien conduire leurs rites et accomplir leurs devoirs en vêtements ordinaires. Ils ornent couramment leur chevelure de feuilles, de fleurs et de branchettes ou d'épis de blé. Ils portent aussi très souvent des bijoux ou des ornements faits de matériaux naturels, comme l'os, le jonc tressé ou les pierres brutes, agrémentés de fleurs et de plumes. Les cultistes qui se sentent en affinité avec Taal portent généralement une tenue de chasseur.

Dans la journée, les cultistes de Taal vaquent à leurs occupations tout en communiant avec la nature et en faisant de leur mieux pour être de bons gardiens de la terre. Bien que certains

« Avant tous les autres dieux, il y a Taal et Rhya, le Père et la Mère. Sans leur bénédiction et leur union, le monde dans lequel nous vivons n'existerait pas. »

— Carlott Edelbrecht,
prêtresse du culte de Taal et Rhya

LES COMMANDEMENTS

- Les enfants de Taal acceptent volontiers de vous servir de nourriture et de sacrifice. Respectez et honorez le présent qu'ils vous font.
- Une fois par mois, à la lune noire, offrez un sacrifice à Taal et Rhya, soit d'un animal soit de grain.
- Tous les ans, chaque prêtre doit passer sept jours et sept nuits dans la solitude, loin de toute civilisation, pour communier avec la nature et vivre du produit de sa chasse. La période de retraite de chacun des prêtres est déterminée par les hiérarques de sa région.
- Ne portez pas de métal. Habillez-vous plutôt du cuir de vos frères animaux.
- Soyez fiers de votre force et de vos capacités. Évitez les armes à feu et autres produits de la science.

d'entre eux cultivent les champs et élèvent du bétail, la plupart vivent de ce qu'ils peuvent se procurer grâce à la chasse, la pêche et la cueillette. Ils protègent les étendues sauvages des braconniers, de l'exploitation abusive du bois et autres transgressions. Toutefois, ils restent conscients que les hommes ont besoin de se nourrir, d'avoir de l'eau potable et doivent collecter les ressources nécessaires à leur survie. Les cultistes de Rhya, beaucoup plus proches des communautés, aident les villageois à mettre leurs enfants au monde, agissent en tant que guérisseuses et les assistent pour tous les sujets touchant aux récoltes.

Certains cultistes résident dans des villes (particulièrement dans des endroits comme Talabheim et au Talabecland), mais la plupart vivent plutôt dans la nature, aussi loin de la civilisation que possible, et préfèrent vivre seuls ou en petits groupes communautaires composés d'individus ayant les mêmes aspirations.

Structure

Le culte de Taal et Rhya est un curieux mélange d'individus solitaires qui vagabondent dans les étendues sauvages et de personnes sédentaires, étroitement impliquées dans le bien-être des communautés. Cependant, quels que soient leurs déplacements, tous les cultistes connaissent les oratoires et autres lieux saints dédiés à Taal et Rhya et ils organisent leur emploi du temps de manière à pouvoir les visiter et assurer leur protection.

Le culte est organisé d'une manière surprenante. Ses deux fonctions sont nettement séparées. Deux hiérarques considérés comme égaux, tant en rang qu'en statut, dirigent chacune des provinces. Toutefois, l'autorité change de mains en fonction des saisons : la hiérarque de Rhya gouverne au printemps et en automne et celui de Taal prend le relais en été et en hiver. Lorsqu'ils ne sont pas aux commandes, chacun des hiérarques s'en remet à l'autorité et aux décisions de son équivalent et bien que chacun dispose de la latitude d'annuler n'importe laquelle des décisions prises par son binôme, la chose se produit très rarement. L'association de deux hiérarques est généralement faite de manière à ce que les relations soient des plus harmonieuses, même si les prêtres comprennent et acceptent parfaitement la notion de rivalité en tant que processus naturel et la considèrent comme très saine pour la survie du culte.

En dessous des hiérarques, on trouve des grands prêtres qui dirigent les prêtres en veillant à leur bien-être et au bon accomplissement de leurs devoirs. Les grands prêtres entretiennent les oratoires, les bosquets, les cercles de pierres et autres lieux sacrés et ils supervisent les activités d'un certain nombre de prêtres et d'initiés. Les prêtres accomplissent tous les travaux ordinaires, les rituels et entretiennent les domaines entourant les lieux sacrés qui dépendent d'eux. Dans certains cas, un prêtre solitaire peut se voir confier la responsabilité d'un lieu saint perdu loin de toute civilisation. Cependant, il ne faut pas en déduire que le prêtre en question se voit aussitôt nommé grand prêtre parce qu'il vit dans l'isolement complet.

Pour l'essentiel, les prêtres s'organisent comme ils l'entendent et bénéficient d'une immense liberté dans la manière d'accomplir leur mission. Étant donné la structure du culte, les prêtres peuvent avoir leur mot à dire sur les actions à mener et peuvent même aller à l'encontre des ordres de leur grand prêtre s'ils sont capables de défendre leurs arguments devant leurs pairs. Néanmoins, ceux qui démontrent un esprit de contradiction trop affirmé risquent d'être exclus de leur communauté. Ils sont alors obligés d'en trouver une nouvelle qui veuille bien les accueillir ou de se réfugier dans la solitude des terres sauvages. Bien que le culte n'ait pas réellement de chef suprême, la plupart des adeptes écoutent les conseils avisés des grands prêtres reconnus comme les plus sages et les plus expérimentés.

Sectes



Il existe quelques tensions au sein du culte de Taal et Rhya, mais elles sont relativement négligeables comparées aux querelles enflammées qui déchirent les autres cultes. En général, les adeptes qui se sentent en désaccord avec les grands principes du culte se contentent de partir vivre au plus profond des bois plutôt que de causer des dissensions. Malgré tout, le culte connaît quelques divergences d'opinions, principalement au sujet de la manière dont l'humanité et la nature doivent interagir.

Le premier groupe, et de loin le plus nombreux, est celui des Frères de Taal. Pratiquement exclusivement composée d'hommes, cette secte célèbre tous les aspects de la masculinité à son niveau le plus basique. Ses prêtres sont chargés de préserver les « secrets du mâle » et les mystères de la nature. Ils aident les communautés en pratiquant l'initiation des jeunes garçons au moment du passage à l'âge adulte au cours d'un rituel appelé l'Éveil (cf. page 63) et en leur enseignant l'art de la chasse, de la pêche et tous les moyens de survie dans les contrées sauvages. Les Frères de Taal passent une bonne partie de leur temps à bâtir des saunas rituels dans lesquels ils méditent tout en consommant de l'alcool et des substances hallucinogènes qui altèrent leur conscience et les plongent dans une profonde transe. Ils guident des groupes d'hommes vers les profondeurs de la forêt, pour y danser et boire au rythme des tambours pendant des jours, voire des semaines, ou encore pour se livrer à de sauvages parties de chasse au cours desquelles on cuit et consomme le gibier en l'honneur de Taal tout en engloutissant des litres et des litres de puissant tord-boyaux.

Les membres du deuxième groupe se donnent le nom de Gardiens. Ce sont les loyaux défenseurs des lieux saints de Taal et Rhya, qu'ils protègent des incursions des hommes-bêtes, des peaux-vertes et des ignorants citoyens de l'Empire incapables de se rendre compte de ce qu'ils font. Les Gardiens sont les ennemis jurés des braconniers ; ils sont très vigilants afin de débusquer ceux qui pillent les dons de Taal et Rhya ou salissent leur nom. Ce sont des gens calmes, sérieux, qui se conduisent souvent de manière mystérieuse. Ils sont redoutés, avec raison, pour la passion qu'ils mettent à défendre les lieux saints dédiés à Taal et Rhya. Ils protègent également le secret des rituels sacrés et pourchassent pour les aveugler tous les étrangers au culte qui osent dévoiler ce qu'ils auraient pu voir de ces cérémonies. Ils pensent que la nature se rit des entreprises des hommes : elle reste immuable tandis que les œuvres de l'humanité se délitent, pourrissent et retournent à la poussière.

La dernière secte, celle de la Corne d'Abondance, est la plus respectée et la mieux acceptée au sein des populations de l'Empire. Ses membres vivent au cœur des communautés et répandent les bénédictions de Taal et Rhya sur les gens du peuple. Les membres de la Corne d'Abondance accomplissent



les rituels pour favoriser les récoltes et la bonne santé du bétail en implorant leurs dieux de favoriser la croissance et la fécondité. Ce sont généralement des personnes très expérimentées en matière d'agriculture et d'élevage, très estimées des gens du peuple, autant pour leurs connaissances pratiques que pour leurs bénédictions. Elles se chargent de l'organisation des festivals locaux et des célébrations rituelles lors des équinoxes et des solstices, prennent soin des esprits qui habitent les champs de maïs et de blé et assistent les femmes en couches. On recherche également les conseils de ces prêtresses pour toutes les affaires relatives à l'amour ou à l'acte charnel et elles sont très estimées pour leur sagesse et leur simple franchise.

CROYANCES POPULAIRES

«Malgré tout le respect que je dois aux adeptes de Taal, la prochaine fois que j'en croise un qui m'empêche de chasser le daim au bois Sacré, j'y plante ma flèche dans l'cuir!»

—RALT DE NULN, FERMIER

«Il y a un an, les prêtres sont venus chercher mon aîné, Franz, pour sa cérémonie d'Éveil. Quand il est parti, il était maigrelet, tout pâle et mal assuré. Mais quand il est revenu, j'ai failli ne pas le reconnaître. C'est un guerrier maintenant et il a l'œil impitoyable du chasseur.»

—GUSTAV AVERMEYER, TRAPPEUR DE L'OSTERMARK

«Un baiser de Rhya.» —Tomber amoureux.

«Bien sûr que je rends hommage à Taal et Rhya. Mais comme je l'entends; il paraît que certains de leurs adeptes vivent dans les bois comme des animaux, vêtus de peaux de bêtes. Nous sommes des humains, pas des bêtes... il faudrait bien que quelqu'un le leur rappelle.»

—SIEGFRIED KANT, BOURGEOIS DE MARIENBURG

Ordres mineurs

Le culte de Taal et Rhya comprend un certain nombre d'ordres importants; voici les plus significatifs.

Les Chasseurs cornus

Ce sont les fanatiques du culte. Ils fuient les futilités de la civilisation sous toutes ses formes et s'efforcent de vivre en communion avec la nature. Ils évitent de s'approcher des communautés dont la taille dépasse celle d'une exploitation agricole familiale ou d'un petit hameau et la plupart renoncent même à porter des vêtements. Ce sont de féroces combattants qui concentrent toutes leurs attentions sur les individus qui osent violer les espaces sacrés de la nature sauvage... et ils n'hésitent pas à compter les innocents voyageurs qui se perdent dans la forêt sacrée de Taal au nombre des blasphémateurs. La plupart des cultistes de Taal et Rhya admirent les Chasseurs cornus tout autant qu'ils les craignent. Ils les voient comme des êtres plus «touchés» que les autres par la grâce divine, plus proches de la simple vie des chasseurs-cueilleurs qui sont censés être les ancêtres de l'humanité.

Les Coureurs des Bois

Ce sont d'intrépides forestiers qui remplissent des fonctions semblables à celles des templiers pour les autres cultes. Ils font serment de ne jamais demeurer au même endroit plus d'une semaine d'affilée et arpentent les épaisses forêts de l'Empire afin de s'assurer que les autels, les temples et les vallées dédiés à Taal et Rhya sont bien entretenus. Ils châtient tous ceux qu'ils surprennent à profaner ces endroits et leur administrent une mort rapide. Ils protègent les pèlerins qui circulent d'un lieu saint à un autre des attaques des mutants, des peaux-vertes, des bandits et de toutes les menaces. Lorsque la Tempête du Chaos s'est abattue sur l'Empire, les Coureurs des Bois ont servi l'Empereur en tant que convoyeurs, éclaireurs et en menant des opérations de commando contre l'ennemi.

Les Filles de Rhya

C'est un ordre uniquement composé de femmes et plus spécifiquement de femmes ayant donné la vie au moins une fois dans leur existence. Les membres de cette petite congrégation travaillent comme sages-femmes, guérisseuses et conseillères pour les mères et futures mères. Par ailleurs, à l'insu de la plupart des hommes, les Filles de Rhya apprennent également aux femmes les différentes manières d'éviter une grossesse et de réagir face à un mari difficile ou brutal. À cause de l'ignorance générale, les activités de ce petit ordre sont souvent considérées avec suspicion par les moins tolérants des autres ordres, tout particulièrement ceux qui défendent la domination masculine. Par la faute de cette ignorance et des superstitions qui l'accompagnent, leurs détracteurs accusent souvent certaines des Filles de Rhya d'avoir commerce avec les puissances du Chaos et d'enseigner aux femmes de sinistres malédictions capables de « voler sa virilité à un homme ». On raconte que Rhya murmure à l'oreille de ces femmes et leur révèle quand la naissance d'un enfant d'une importance extraordinaire est imminente. En vérité, s'il était possible de retrouver les détails relatifs à de tels événements, on verrait sans doute qu'au cours des âges, une Fille de Rhya était présente en qualité de sage-femme lors de la venue au monde d'une innombrable série d'aristocrates, d'Âmes Vénérées, de grands guerriers et même d'hérétiques.

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Taal et Rhya ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Survie

Prêtre

Aucun ordre : Emprise sur les animaux, Orientation, Sens de l'orientation

Chasseurs cornus : Course à pied *ou* Résistance accrue, Dur à cuire, Frénésie

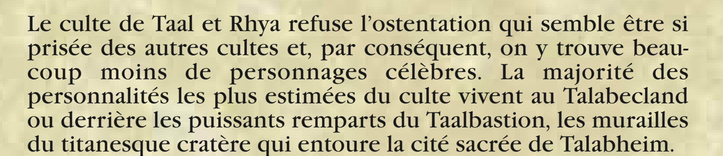
Coureurs des Bois : Dur à cuire, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool

Filles de Rhya : Perception, Sang-froid, Soins

Temples

Les prêtres de Taal et Rhya s'abstiennent de construire d'immenses bâtiments pour accueillir les fidèles. Leurs « temples » sont le plus souvent des vallons ouverts, de très anciennes forêts, des chutes d'eau et toutes sortes d'autres endroits où la beauté de la nature peut rayonner sans être pervertie par la main de l'homme. Voilà bien des millénaires, les prêtres d'Ishernos, la forme première de Taal et Rhya, élevèrent d'énormes monolithes qui étaient les foyers centraux du culte. Les fidèles vont régulièrement en pèlerinage auprès des quelques monolithes qui existent encore, bien que certaines légendes persistent au sujet de ces endroits supposément hantés par d'indomptables esprits sauvages et par des animaux terrifiants. Les puits et les sources sont considérés comme sacrés pour Rhya, tout comme de gigantesques tumulus de terre censés représenter la fécondité, l'abondance et les mystères de la nature.

La plupart des paysans, des bûcherons et des individus qui vivent dans les profondeurs des forêts du Vieux Monde ont pour habitude de construire de petits autels dédiés à Rhya en bordure de leurs champs et de leurs vergers. Ils installent également de petits autels consacrés à Taal dans les arbres, les clairières ou dans les vallées environnantes. Ces autels sont toujours très simples ; on y place des offrandes prélevées sur les dernières récoltes ou le gibier ramené de la chasse afin de s'attirer la faveur des dieux. Les autels à Rhya sont couramment décorés d'arcs de cérémonie miniatures et de petits carquois remplis de flèches, avec toutes sortes de fleurs, de pommades médicinales, de baies et d'autres nourritures. Les autels de Taal sont souvent ornés d'une paire d'andouillers de cerfs ou de crânes de cervidés avec des peaux de daims, d'élans et d'autres grands herbivores. Les cérémonies destinées à honorer ces deux divinités sont généralement pratiquées sur la place où l'on bat le grain, dans les champs, sur le pré communal ou d'autres endroits d'où le peuple peut tirer sa subsistance.



Personnalités

Le culte de Taal et Rhya refuse l'ostentation qui semble être si prisée des autres cultes et, par conséquent, on y trouve beaucoup moins de personnages célèbres. La majorité des personnalités les plus estimées du culte vivent au Talabecland ou derrière les puissants remparts du Taalbastion, les murailles du titanesque cratère qui entoure la cité sacrée de Talabheim.

Niav, hiérarque de Taal, et Katrinelya, hiérarque de Rhya

Niav et Katrinelya sont actuellement les hiérarques du culte dans les confins sud de la forêt de Reikwald. Même si le culte ne se reconnaît pas de chef unique (ou dans ce cas, double), il est peu d'individus qui puissent se comparer à ces deux personnages en matière de sagesse, de pouvoir et d'influence. Bien qu'ils paraissent tous deux extrêmement vieux, ils se meuvent avec autant de vivacité et de grâce que des adolescents dans leur prime jeunesse. On murmure qu'en réalité, ils seraient des elfes déguisés, venus répandre la parole de Taal et Rhya sous une forme que les humains puissent comprendre.

Katrinelya est une femme svelte au visage plein de bonté ; elle ne mâche pas ses mots et elle est de loin celle des deux qui a le plus les pieds sur terre. Elle se déplace sans arrêt, rendant visite à tous les petits hameaux, aux communautés agricoles et aux Vergers de la Reikwald, aidant tous ceux qui en ont besoin. Ceux qui la rencontrent la quittent généralement l'esprit empli de nouvelles opinions sur l'existence et animés d'un immense



désir de préserver les anciennes coutumes et les grands bois de l'Empire. Bien qu'elle se déclare peu concernée par la politique et les agitations de la vie séculière, Katrinelya est une oratrice persuasive, très capable de tenir son rang face à un prêtre érudit du clergé de Verena.

Niav le sage est un être réservé, presque distant, qui prête peu d'attention aux affaires de l'humanité et de l'Empire. Son énorme barbe broussailleuse dissimule un regard brillant de sagesse et irradiant une profonde perception des mystères de la nature. Il occupe ses journées à aller d'un cercle de pierres sacré à une vallée sanctifiée, écoutant les vents murmurer les paroles de Taal et les présages du futur à son oreille. Lorsqu'il consent à s'exprimer, c'est avec une conviction et une foi absolues. Sinon, Niav reste toujours aussi silencieux qu'un daim.

Johann Overmar

Johann fait partie du respectable ordre des Chasseurs cornus. Lorsque la Tempête du Chaos a creusé son sanglant sillon à travers l'Empire, Overmar a battu le rappel de ses frères afin de prendre les armes contre la menace. C'est un homme d'une taille et d'une force stupéfiantes. Certains chuchotent qu'il pourrait être le rejeton de Taal et d'une femme mortelle. Il se montre terriblement introverti et timide en temps de paix, mais au combat ou quand il sent que les bois qu'il considère comme sacrés sont en danger, il devient passionné, presque sauvage. La lame de son immense lance est marquée de taches indélébiles provenant du sang de tous les orques et mutants qu'il a exterminés au fil des années.





LE CULTE D'ULRIC

Siège : Middenheim
Chef du culte : l'Ar-Ulric Emil Valgeir
Ordres principaux : Ordre du Loup Hurlant, Ordre des chevaliers du Loup Blanc
Fêtes religieuses principales : Fin de la saison des campagnes (les Racines dormantes), Hochwinter (le Monde assoupi), Début de la saison des campagnes (la Montée de sève)
Livres saints : *Liber Lupus*, *le Teutognengeschichte*, *Le Credo d'Ulric*
Symboles sacrés : le loup blanc

Selon le *Liber Lupus* (le Livre du Loup), le culte d'Ulric serait l'une des plus anciennes religions du monde. Il y a des millénaires, dit-on, Ulric guida une tribu humaine vers une terre sans limites et couverte de forêts. Les hommes de cette tribu, appelés Teutogens par la majorité des érudits actuels, étaient des barbares qui se mirent à massacrer les indigènes de ces forêts afin de prouver leur valeur. Ces brutes sanguinaires proliférèrent et se répandirent dans les grands bois, massacrant et exterminant pendant de nombreuses générations, glorifiant leur dieu à chaque nouvelle victime.

Après d'innombrables années de guerre et de conquête, Ulric guida son peuple vers une grande montagne au sommet aplati, dissimulée dans l'un des plus sombres recoins des confins glacés du nord. Afin de leur indiquer le chemin, Ulric frappa la montagne du poing et il en fit jaillir une flamme rugissante, d'un blanc d'argent. Les Teutogens marchèrent en direction de cette lueur spectrale et ils arrivèrent finalement à la base de la montagne sacrée, en plein cœur de l'hiver. C'était le terrain de chasse d'une meute de loups affamés, au pelage blanc, qui lancèrent des hurlements à figer le sang en voyant les humains envahir leur territoire. Épuisés, transis jusqu'aux os, les hommes de la tribu brandirent leurs armes et hurlèrent en retour, bien décidés à ne pas reculer en dépit de leur épuisement et de leurs corps perclus de douleurs. Satisfait de les voir réagir ainsi, Ulric les nimba d'une éblouissante lumière blanche, déclenchant une panique chez les loups qui s'enfuirent aussitôt. Les Teutogens, frappés d'admiration respectueuse devant ce saint lieu, jurèrent immédiatement d'y édifier le plus grand de tous les temples et de vénérer Ulric, leur dieu de l'Hiver, de la Guerre et des Loups, pour l'éternité.

Des dizaines de siècles plus tard, au sommet de la montagne, la flamme glacée brille toujours rageusement d'une éblouissante lumière blanc-bleu, mais elle est à présent dissimulée aux regards par l'énorme temple ulricain qui fut bâti là il y a si longtemps. On l'appelle la Flamme éternelle. Elle est d'une immense importance pour le culte et des pèlerins viennent des quatre coins du monde pour la voir. Selon une croyance très répandue, tant que brûlera cette flamme d'un blanc neigeux, jamais Middenheim ne tombera ; le récent échec du siège de la ville, durant la Tempête du Chaos, n'a fait que renforcer cette croyance. Après tout, alors que Valten, la réincarnation de Sigmar, a disparu à la fin de la guerre, la Flamme éternelle brûle encore et pour toujours.

Le culte

Voici des siècles que le culte d'Ulric cède lentement du terrain. Le seul endroit où il est parvenu à maintenir sa domination est le Middenland, terre ancestrale des Teutogens, bien que la plupart des communautés du nord montrent toujours une certaine préférence pour Ulric. Il fut un temps où le culte d'Ulric était le plus puissant de l'Empire, mais sa popularité n'a fait que diminuer dans le monde civilisé. Il a cédé la place à d'autres dieux guerriers, comme Sigmar, qui favorise la notion de défense, ou Myrmidia, qui privilégie les raffinements de la stratégie. Pour la plupart, les anciens lieux saints d'Ulric sont à présent en ruine, abandonnés, tandis que les populations locales se sont tournées vers d'autres divinités.

> *« Mes amis, laissez-moi vous expliquer ce que je veux dire par là : Sigmar était un ulricain. Sigmar a fondé cet Empire. Par conséquent, l'Empire est la nation d'Ulric. Nous sommes tous des ulricains ! Cette dévotion servile à Sigmar doit cesser ! »*
>
> — Johann von Schattenlas, politicien de Carroburg

Bien que le culte ait perdu la plus grande partie de son influence, les prêtres de l'Ordre du Loup Hurlant continuent à clamer le nom d'Ulric à tous les vents, partout dans l'Empire. *Le Credo d'Ulric* raconte que lorsque la menace des Dieux Sombres a commencé à monter dans le nord, Ulric est allé plaider auprès de ses frères et sœurs afin qu'ils frappent avant que l'ennemi ne devienne trop puissant. Hélas, aucune aide ne vint. Ulric marcha donc seul vers le nord, afin de combattre et de survivre par sa seule intelligence contre la puissance de tous les dieux impies. C'est pour cela que le Loup Hurlant enseigne qu'il est d'une importance capitale d'être autonome car Ulric aime que ses adeptes soient capables de se défendre par eux-mêmes, tout comme lui. Le meilleur enseignement, disent les prêtres, est celui des erreurs auxquelles on parvient à survivre.

Ces rudes discours ne sont pas très populaires parmi les populations de l'Empire, particulièrement dans la classe moyenne en plein essor. Et même si la plupart des soldats en appellent toujours à Ulric et portent ses amulettes en forme de tête de loup, ces pratiques deviennent de moins en moins courantes dans le sud de l'Empire. En vérité, dans l'extrême sud du Vieux Monde, sous le chaud climat de l'Estalie et de la Tilée, les ulricains sont regardés d'un œil très goguenard et ne sont certainement pas les bienvenus. Ces deux nations qui adorent depuis toujours la brillante Myrmidia affichent un profond mépris pour les manières barbares d'Ulric.

L'ordre des chevaliers du Loup Blanc, les sauvages templiers d'Ulric, est plus populaire et beaucoup plus célèbre. Alors que le clergé d'Ulric est en plein déclin, l'ordre du Loup Blanc reste le plus ancien ordre templier du monde et celui dont les chevaliers sont les plus nombreux. Presque tous les temples ulricains ont en résidence une compagnie de chevaliers armés de leurs marteaux. Ils sont universellement adorés car presque toutes les légendes et les histoires des grandes campagnes militaires de l'Empire fourmillent d'anecdotes illustrant leur héroïsme et leur bravoure. Toutefois ils sont aussi redoutés qu'admirés, car si leur immense habileté aux armes et leur vaillance sont connues de tous, leur tempérament colérique et leur agressivité le sont tout autant.

Le dogme

On trouve la plupart des grandes sagas racontant les hauts faits d'Ulric dans *Le Credo d'Ulric*. Ces histoires nous enseignent, grâce à des métaphores et à des analogies, comment il veut que ses fidèles se comportent. Toutes ces histoires montrent qu'Ulric emprunte toujours le chemin le plus direct et qu'il se délecte visiblement des inévitables conflits qui en résultent. À l'image de leur dieu, les ulricains se montrent généralement agressifs et raisonneurs, recherchant systématiquement l'affrontement. Certains les qualifient même d'intraitables têtes de mules. Malgré cela, Ulric reste pourtant un dieu honorable ; il déteste tout ce qui peut ressembler à une duperie ou à de la ruse et il tient toujours parole. Suivant son exemple, ses adeptes essaient de montrer qu'ils sont des hommes d'honneur et ne recourent jamais à la fourberie.

Ulric déteste également la couardise. *Le Credo d'Ulric* est empli d'histoires qui le montrent punissant ceux qui cèdent à la peur ; c'est pour cela que les ulricains résistent toujours avec autant de bravoure que de loyauté et qu'ils ne reculent jamais, sauf sur ordre d'un supérieur reconnu comme tel. Ceci peut donner lieu à un certain nombre de complications lorsque deux ulricains de rangs équivalents ne sont pas du même avis, car chacun refuse alors obstinément de battre en retraite. Les bagarres et les discussions houleuses sont donc monnaie courante entre ulricains désireux d'établir leur domination. Une fois que le gagnant a clairement remporté la victoire, le perdant est censé obéir comme si l'adversaire était son supérieur hiérarchique au sein du culte. Pour Ulric et ses partisans, la force l'emporte sur le droit.

Chez les ulricains, la quasi-totalité des interactions sociales se déroulent sur le mode belliqueux. Un observateur extérieur pourrait en tirer la conclusion que cela va à l'encontre de leur désir de travailler en groupes plutôt qu'en solitaires, mais les ulricains considèrent simplement ces disputes, ces échanges de coups de poings et ces éruptions de colère comme des éléments de la vie quotidienne et la plupart ne gardent pas rancune de leur défaite face à un autre ulricain (la meilleure leçon, après tout, est celle que vous enseigne la défaite à laquelle vous avez survécu). En fait, pour beaucoup d'entre eux, les conflits sont là pour resserrer les liens de l'amitié.

L'initiation

Le culte d'Ulric est théoriquement ouvert à tous. Néanmoins, comme l'entraînement qu'il impose est dangereux, très éprouvant physiquement et que les châtiments corporels y sont très courants, la motivation d'un candidat doit être suffisamment forte pour qu'il puisse surmonter son appréhension. Il n'est pas surprenant que la plupart des initiés soient de jeunes Middenlanders emportés et mal élevés. Certains temples veulent uniquement des postulants ayant déjà fait leurs preuves au combat et n'acceptent que des soldats, des mercenaires, des miliciens et autres gens du même acabit ; d'autres n'accueillent que des Teutogens de sang pur.

Les initiés se voient attribuer une cellule austère, reçoivent de simples robes et entament immédiatement le régime de formation très strict du temple. La vie quotidienne des initiés est en grande partie contrôlée par le temple, mais il n'existe pas de règlements universels déterminant ce qui doit ou ne doit pas être fait. Tant que les initiés obéissent aux ordres, tout va bien. Les entraînements guerriers et les cours de théologie sont les activités les plus courantes, mais de nombreux temples imposent d'autres matières, par exemple les techniques de survie en hiver, la lutte, l'histoire ou la rhétorique. Certains temples interdisent à leurs initiés de circuler librement, mais cela n'est pas le cas général ; beaucoup d'initiés peuvent aller où bon leur semble tant qu'ils font le nécessaire pour terminer leur formation comme ils le doivent. Les exclusions sont très rares car les ulricains sont capables de discipliner les rebelles les plus obstinés. Il est beaucoup plus fréquent de voir les initiés s'enfuir.



Lorsque leurs supérieurs les en déclarent dignes, les initiés sont abandonnés en pleine nature, sans autre protection que leur robe, afin d'apprendre à se débrouiller seuls. Ce rituel se déroule souvent au moment du festival de Hochwinter, au cours duquel on célèbre la découverte de la Flamme éternelle. Certains temples demandent aux initiés de revenir par leurs propres moyens, d'autres organisent des attaques contre les initiés « abandonnés » afin de tester leurs capacités. Quoi qu'il en soit, l'épreuve finale est souvent très ardue, mais rarement fatale. À leur retour, si les initiés ont fait leurs preuves devant Ulric, ils prononcent leurs vœux de célibat et entrent dans les rangs du clergé. On organise très souvent une grande fête avant la prestation de serment, pour donner aux initiés une dernière chance de prendre du bon temps avant de jurer une chasteté éternelle et de revêtir leur robe de prêtres.

Les cultistes

Les initiés sont vêtus d'une longue robe noire à col haut, très simple, qui leur descend jusqu'aux pieds. Les très rares femmes portent une robe à large décolleté rond sur une blouse simple à col haut, blanche ou grise. Les entraînements se font généralement en sous-vêtements car on considère que la peau d'un initié a beaucoup moins de valeur que ses habits. C'est la raison pour laquelle la plupart des initiés ont le corps couturé de cicatrices. Ils portent également un médaillon d'argent en forme de tête de loup autour du cou.

Les prêtres portent le même genre de robes, mais elles sont généralement faites d'un tissu plus coûteux, mieux coupées, garnies de fourrure et blasonnées d'une grande tête de loup blanc sur la poitrine. Les fourrures de loup sont couramment utilisées et les prêtres de haut rang embellissent souvent leurs robes de doublures de soie et utilisent des joyaux pour figurer les yeux du loup.

Les chevaliers du Loup Blanc sont équipés d'une armure de plaques complète, traditionnellement laquée de noir ou traitée avec des huiles de couleur noire pour rappeler le souvenir de Blitzbeil, la hache de guerre noire d'Ulric. Leurs destriers de guerre portent des bardes laquées de rouge pour symboliser le sang jaillissant à gros bouillons des blessures des ennemis d'Ulric. Les Loups Blancs portent toujours une peau de loup en travers des épaules et chacun met un point d'honneur à être celui qui portera la plus grande de toute la compagnie.

La plupart des ulricains, quel que soit leur ordre, se laissent pousser les cheveux librement, comme Ulric dont la barbe broussailleuse et la crinière noire et emmêlée sont célèbres. Comme ceci peut présenter quelques inconvénients à la guerre, les hommes nattent souvent leurs cheveux.

Structure

Le culte d'Ulric est dirigé depuis le grand temple de Middenheim. L'Ar-Ulric, grand prêtre de Middenheim, occupe son poste à vie. Il est désigné par les grands prêtres du Loup Hurlant, parmi ces mêmes grands prêtres presque tous originaires du Middenland. Cependant, à l'occasion du décès d'un Ar-Ulric, des représentants du culte viennent d'aussi loin que le sud du Wissenland pour se recueillir au grand temple. L'Ar-Ulric est un personnage extrêmement important car il exerce un contrôle direct sur le culte tout entier et, par conséquent, sur le plus grand ordre de chevalerie du Vieux Monde. En outre, il est également Électeur de l'Empire, une importante position de pouvoir séculier, et conseiller spirituel du Comte Électeur du Middenland. Il est donc essentiel de placer l'homme qui convient à ce poste.

LES COMMANDEMENTS

- Obéissez à vos supérieurs.
- Défendez votre honneur chaque fois qu'il est mis en cause.
- Soyez honnêtes et fidèles à vous•mêmes. La tromperie et la ruse ne sont pas dans les manières d'Ulric.
- Vous ne pouvez porter de peau de loup que si vous avez tué la bête vous-même, à l'aide d'instruments que vous aurez fabriqués avec ce que vous aura fourni la nature.
- Les armes à poudre noire, les arbalètes et les casques ne sont pas appréciés d'Ulric. Leur usage dénote un manque de courage.
- Les feux sacrés allumés dans les lieux saints d'Ulric ne doivent jamais s'éteindre.

Au-dessous de l'Ar-Ulric, on trouve le grand maître des Loups Blancs et les grands prêtres. Chacun des temples les plus importants est dirigé par un grand prêtre assisté d'un grand prêtre adjoint (quelquefois appelé « père de la tanière »). Viennent ensuite un certain nombre de prêtres (qui peuvent porter toutes sortes de titres) chargés de s'acquitter des différents devoirs que leur confient le grand prêtre et son adjoint. Enfin on trouve les initiés ; les plus expérimentés sont généralement promus au rang de capitaine et placés à la tête d'unités de jeunes recrues. Au sein d'un temple, c'est le grand prêtre qui attribue toutes les fonctions, mais il délègue souvent cette responsabilité. Les grands prêtres et le grand maître ne peuvent être nommés que par l'Ar-Ulric.

Le grand maître est à la tête des Grandes compagnies, les immenses unités des chevaliers du Loup Blanc dont l'organisation tentaculaire s'étend sur l'ensemble de l'Empire et au-delà. Chaque compagnie est sous les ordres d'un capitaine de compagnie normalement rattaché à un temple et qui rend donc des comptes à son grand prêtre (toutefois, l'autorité de l'Ar-Ulric peut se substituer à celle du grand prêtre). Ce capitaine nomme des sergents templiers à la tête de petites unités de frères templiers, en général composées de cinq à vingt hommes.

« Il s'est battu contre un loup. » — Réponse courante à la question « que lui est-il arrivé ? » en référence à un homme blessé. Cette phrase signifie que le blessé a rossé quelqu'un et s'est fait rosser à son tour par les amis que son adversaire avait appelés à la rescousse (sa « meute »).

Chaque année, durant le festival du Départ en campagne, les meilleurs des Loups Blancs sont choisis pour intégrer la Garde Teutogen, la compagnie de Loups Blancs personnelle de l'Ar-Ulric, qui lui sert de garde du corps quand il accomplit ses devoirs de Comte Électeur et qui l'accompagne partout où il se rend. Le fait d'être sélectionné pour servir dans la Garde Teutogen représente l'une des plus grandes récompenses auxquelles puisse aspirer un chevalier du Loup Blanc ; c'est souvent le premier pas du chemin qui mène vers le cercle intérieur de l'ordre.

Sectes



Du fait qu'il est quasiment exempt de querelles intestines, le culte d'Ulric est un cas presque unique. Les ulricains éprouvent un profond mépris pour la politique ; ils ne croient qu'en la hiérarchie la plus stricte, ainsi qu'au respect du protocole et, par-dessus tout, des ordres donnés. Ceci ne les empêche pourtant pas d'avoir le sang chaud et de se disputer sur toutes sortes de sujets.

Les seuls groupes qui puissent s'apparenter à des sectes au sens propre du terme sont les Fils d'Ulric et les Frères-Loups. Cependant, comme les premiers sont des extrémistes décrétés hors la loi par le culte et que les seconds ne valent pas mieux



Loup Hurlant comprenait une minorité de femmes relativement significative. En ce temps-là, les mariages entre prêtres et prêtresses étaient assez courants et les enfants nés de ces unions étaient souvent choisis pour succéder à leurs parents au sein de leur temple. Aujourd'hui, le culte a bien changé. Après un millénaire de célibat, la domination masculine y est presque totale et seuls les temples les plus anciens possèdent encore des quartiers réservés aux femmes.

Les prêtresses sont source de nombreux problèmes au sein du culte. La plupart des hommes sont convaincus que les femmes ne devraient rien avoir à faire avec Ulric et sa religion et acceptent généralement de très mauvaise grâce de se retrouver sous l'autorité d'une femme. Certains considèrent les femmes comme des tentatrices potentielles qui risquent de les détourner de leurs vœux et des fardeaux sur le champ de bataille. Comme on peut facilement le supposer, les ulricaines ne sont pas du tout d'accord, mais cela n'a aucun effet sur l'intolérance chronique des hommes.

Il est probable qu'il ne resterait aucune femme dans le culte si ce n'était pour le temple isolé de Sudfast, au Nordland, qui est uniquement dirigé et habité par des prêtresses depuis plus de 2 000 ans. Ce temple, dont les prêtresses sont excessivement combatives, entêtées et résolues, incite vivement ses ouailles à se répandre dans tout le Nordland pour le grand agacement des ulricains du Middenland qui les considèrent comme d'insupportables perturbatrices. La grande prêtresse actuelle du temple, Katherine von Siert, est une aristocrate originaire d'Altdorf, blonde et bien connue pour son entêtement forcené. Sa grande habileté politique, très inhabituelle pour le culte, ne fait que la rendre plus impopulaire. Cela ne l'empêche pas de conserver des relations étroites avec ses pairs et elle partage les ambitions du grand prêtre de Salzenmund pour le Nordland.

qu'une bande de fous furieux, le culte n'entretient pas de relations officielles avec eux. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre IV : Les excès de la foi**.

Le célibat

En 1547, le graf Heinrich de Middenheim imposa des vœux de célibat au culte. L'Ar-Ulric dut se soumettre afin de pouvoir retourner au grand temple de Middenheim après presque deux cents années d'exil à Talabheim. Craignant que le culte ne veuille engendrer une dynastie rivale qui disputerait à la sienne la souveraineté sur Middenheim, le graf utilisa l'importance du grand temple et de la Flamme éternelle pour manipuler le culte et le forcer à accepter.

Aujourd'hui, près de 1 000 ans plus tard, les prêtres font toujours vœu de célibat à leur ordination. Malgré l'ancienneté de cette promesse, le culte a la mémoire longue et chacun connaît l'origine de cette situation : la vile politique politicienne. Rares sont les ulricains qui l'acceptent de gaieté de cœur. En outre, pour aggraver un peu plus les choses, ces cultistes sont des individus passionnés, ce qui fait que certains d'entre eux ont bien du mal à tenir leur promesse. On chuchote que de nombreux prêtres auraient tendance à fauter dans leurs moments d'ivresse… et que la chose ne serait pas rare.

Tout récemment, la capitale du Middenland a été secouée par un terrible scandale : selon la rumeur, Heinrich Todbringer, fils adultérin du graf, aurait engrossé Sigrid Kölher, jeune aristocrate du Nordland. Par malheur, il s'avère que la jeune femme vient de prononcer ses vœux comme prêtresse d'Ulric. Certains cultistes ont aussitôt profité de la situation pour ramener les vœux de célibat au centre des débats car si ceux qui ont imaginé ces vœux, c'est-à-dire les nobles, sont disposés à les ignorer, à quoi bon les maintenir ? Les implications de cette union sont telles qu'il n'est pas surprenant que la prêtresse ait soudainement disparu.

Les femmes

Avant de devoir se soumettre à son célibat forcé, l'Ordre du

Les Teutogens

Voici des milliers d'années, les Teutogens sont arrivés dans le Vieux Monde, venus de l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde. Leur dieu tutélaire était Ulric et il les mena de victoire en victoire, chacune plus sanglante que la précédente. Au fil des siècles, le culte du dieu de la Guerre s'est répandu dans toutes les autres tribus humaines, mais dans l'esprit des Teutogens Ulric est resté *leur* dieu. Hélas pour les autres, les choses n'ont pas beaucoup évolué depuis ce temps.

Bien qu'Ulric soit révéré dans tout le Vieux Monde, les descendants des Teutogens (qui vivent presque tous au nord du Middenland et au sud du Nordland) se sont assuré une emprise très ferme sur le culte et ils ont bien l'intention de la conserver. Dans ce culte, les Teutogens ont tendance à réussir là où d'autres peuvent se voir négligés, ignorés ou même évités ; en fait, les Ar-Ulrics ont toujours été des Teutogens de sang pur. Les non-Teutogens trouvent cette attitude intolérable, mais personne n'a jamais réussi à exercer la moindre influence sur cette idéologie xénophobe.

L'un des plus célèbres groupuscules teutogens est la confrérie de la Hache. Ses membres sont choisis parmi les plus dévots des ulricains de sang pur qui composent la Garde Teutogen. Nombreux sont ceux qui soupçonnent la confrérie de chercher à rétablir la pureté tribale dans le culte d'Ulric. Personne, en dehors de cette mystérieuse confrérie, ne sait qui la dirige mais on murmure que l'Ar-Ulric lui-même obéirait à leurs ordres. Vous trouverez plus d'informations à son sujet à la page 57 des *Cendres de Middenheim*.

Sigmar

Avant l'ascension de Sigmar, Ulric était le plus puissant des dieux du Vieux Monde ; en vérité, Sigmar fut couronné Empereur par l'Ar-Ulric. Pendant les siècles qui suivirent, le culte d'Ulric refusa de reconnaître le statut divin de Sigmar, malgré les révélations de ses propres prophètes qui avaient reçu des visions où ils avaient vu Ulric couronner Sigmar pour en faire un dieu. Aujourd'hui, la plupart des ulricains admettent que Sigmar est aussi divin que les autres dieux mais certains, parmi lesquels la mystérieuse et secrète confrérie de la Hache, sont fermement convaincus que Sigmar n'a jamais rien été de plus qu'un puissant héros mortel et qu'il n'a jamais connu la moindre ascension.

Siècle après siècle, ces différends entre cultes ont engendré la méfiance et la haine et se sont même soldés par des guerres civiles. Malheureusement pour les ulricains, ce genre de guerre se termine rarement bien. À présent, ils n'ont plus qu'un vote à opposer aux trois votes des sigmarites lors des élections impériales et tous les recoins de l'Empire, y compris le Middenland, fourmillent de sigmarites aussi dévots que soupçonneux. De nombreux ulricains pensent qu'il faudrait faire quelque chose pour remédier à cette situation, et vite.

« Si tu montres les dents, mords. » — Ne renie jamais ta conviction ni tes paroles ; tout le reste n'est que faiblesse.

Ordres mineurs

Historiquement, le culte n'a jamais eu véritablement besoin d'ordres mineurs, qu'il considère essentiellement comme des sources de complications nuisibles au maintien d'une organisation simple et efficace. On connaît un certain nombre de chapitres de chevaliers loyaux à Ulric, parmi lesquels les chevaliers du Poing Sanglant et l'Ordre des chevaliers de la Croix du Nord, mais ceux-ci n'ont jamais officiellement juré allégeance à l'Ar-Ulric qui ne contrôle directement que les chevaliers du Loup Blanc.

L'un des rares ordres mineurs qui aient réussi à se faire reconnaître par le culte est l'Ordre du Trône de l'Hiver. Fondé il y a presque 600 ans par un ancien du Loup Blanc, le frère templier Ragnar Franzsson, cet ordre retiré fut intégré dans le culte en 1975 CI par l'Ar-Ulric Franzsson, petit-fils de Ragnar, non sans susciter quelques controverses. Depuis lors, les ragnarites, ainsi qu'on les désigne, ont essaimé dans tout le nord du Vieux Monde.

L'Ordre du Trône de l'Hiver

Les monastères isolés où résident les ascètes de l'ordre sont dispersés dans les régions les plus froides du Nordland, de l'Ostland, du Kislev et du sud de la Norsca. Les ragnarites, ainsi nommés d'après leur fondateur, Ragnar Franzsson, donnent à Ulric le nom de « Roi de l'Hiver » et prêchent que l'hiver est la saison qui nous prépare à supporter « l'Evernacht », l'hiver éternel qui fera mourir de froid les plus grands ennemis d'Ulric, les Sombres Pouvoirs. Certains extrémistes de l'ordre sont persuadés qu'il est de leur devoir de préparer le monde pour cette purification imminente. Pour cela, ils sacrifient de la nourriture dans tous les territoires du nord, au nom d'Ulric, en lançant des raids nocturnes au cours desquels ils brûlent les silos et les entrepôts de nourriture, tout cela afin de contraindre la population à survivre à l'hiver avec le moins de vivres possible. Ainsi, le peuple sera parfaitement préparé pour l'Evernacht. La plupart des gens ne leur en sont guère reconnaissants, tout particulièrement ceux dont les amis ou les parents s'en vont rejoindre Morr au cours des nuits glaciales.

Le chef des ragnarites porte le titre d'Ulricsson ; il dirige l'ordre depuis la Gorge d'Ulric, un réseau de cavernes découvertes en Norsca par leur fondateur. On dit que dans ces cavernes se dissimulerait le mystérieux Trône du roi des Neiges, bien que sa nature ne soit pas clairement définie. L'Ulricsson n'émet quasiment jamais de décrets ; selon la tradition, il préfère que les monastères se débrouillent par eux-mêmes, comme ils devront le faire lorsque l'Evernacht arrivera enfin. L'Ulricsson Haargald, chef actuel de l'ordre, est un Norse gigantesque et grisonnant qui, à ce que l'on dit, n'a pas prononcé un mot depuis plus de trente ans et ne consomme que de la neige fondue.

CROYANCES POPULAIRES

« Dame oui ! Pour sûr qu'Ulric est avec moi. J'ai c'te queue d'loup, tu vois, en peau d'lapin et pis c'te médaillon à tête de loup. Et l'crâne là, j'l'ai ach'té à un prêtre. L'est béni. Y m'a dit qu'il appartenait à un d'ces Loups Blancs. J'ai mon pote Ansich qui m'a gravé dessus plein d'phrases pieuses en vieux reikspiel… c'est lui qu'a fait les ch'tites figurines en os, là… pour m'donner du courage quand qu'on d'vra charger. Pour sûr que j's'rai plein d'courage moi. Oui-da, Ulric est avec moi. »

— Ralfurt « Ulli » Becker, soldat du Talabecland

« Ah ! ces ulricains… ils ne valent guère mieux que des bêtes quand il s'agit de la guerre. Posez un ou deux pièges à ours et vous pouvez être sûrs qu'ils y mettront les pieds. Personnellement, j'aimerais avoir plus d'adversaires aussi directs et prévisibles, cela me faciliterait tellement l'existence… »

— Lorenzo di Marco, l'aigle du Nord

Temples



Quel que soit le lieu où sont bâtis les temples d'Ulric, ils sont presque tous sur le même modèle : une enceinte carrée protégeant un sanctuaire intérieur fortifié.

Les remparts extérieurs sont généralement dépourvus de toute décoration, bien que les temples isolés arborent fièrement les traces des guerres auxquelles ils ont survécu. La muraille défensive est percée d'un unique châtelet d'entrée fortifié et abrite souvent toute une batterie d'engins destinés à lutter contre un siège. Une tête de loup est sculptée au-dessus de la porte. C'est le seul signe qui puisse signaler à un visiteur qu'il s'approche d'un temple et non d'une forteresse bien défendue.

À l'intérieur, tout est austère, utilitaire et gris. Des bâtiments fonctionnels (ateliers, cellules, baraquements, réfectoires, écuries et enclos pour les animaux) se blottissent contre les remparts, donnant sur de vastes cours et des terrains d'entraînement. Le temple proprement dit s'élève au centre, avec son dôme entouré de créneaux garnis d'hommes d'armes.

À l'intérieur du temple, on peut généralement voir une immense salle sans fenêtre, seulement éclairée par les ouvertures pratiquées dans le dôme qui la surplombe et par le grand brasier qui brûle nuit et jour dans l'immense foyer central et qui est censé représenter la Flamme éternelle de Middenheim. En face de l'entrée et derrière la flamme sacrée se trouve une sacristie surélevée. Là, une statue d'Ulric au visage sévère, parfois assis, souvent entouré de loups, lance un défi silencieux à tous ceux qui osent pénétrer dans sa demeure sacrée.

Personnalités



L'incursion d'Archaon au cœur de l'Empire et le siège de Middenheim qui s'en est ensuivi ont causé la mort d'innombrables ulricains courageux. Les conteurs de l'Empire ont trouvé quantité de personnages héroïques à chanter dans les rangs des survivants et en ont fait des légendes en quelques

mois. L'Ar-Ulric Emil Valgeir, le capitaine Ulric von Kelp de la Compagnie blanche, le porte-étendard Vorn Thugenheim, le grand prêtre Hrolfgar, le père de la tanière Claus Liebnitz, le frère templier Erik Boksson... la liste est longue car tous sont des héros de l'Empire dont les noms sont synonymes de gloire.

Les hauts faits de chacun de ces hommes, et de tant d'autres, ont assuré le futur de leur culte, au moins pour les années à venir, mais leurs noms ne sont pas les seuls à résonner dans les cours seigneuriales de l'Empire.

Le grand prêtre Wolfmar von Krutz

Jusqu'à récemment, Wolfmar von Krutz, un individu à l'intelligence mordante, ne croyait pas en la divinité de Sigmar. Du temps où il n'était encore qu'un initié, il s'est ardemment plongé dans l'étude de chaque livre saint, argumentant obstinément contre tous ses tuteurs jusqu'à en venir à la conclusion que Sigmar ne pouvait être un dieu. Afin d'approfondir sa compréhension du sujet, il a discuté théologie avec un bon nombre des esprits les plus affûtés de l'Empire, parmi lesquels Hieronymous de Nuln, Zavant Konniger et même Verspasian Kant, le patriarche de l'Ordre Lumineux, mais ces discussions, souvent houleuses, l'ont conduit à la même conclusion : Sigmar *n'était pas* un dieu !

Le jour de son 53e anniversaire, von Krutz, devenu grand prêtre de Talabheim, attendait le forgeron Valten, le soi-disant « exalté de Sigmar », qui devait faire son entrée dans sa ville.

COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte d'Ulric ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Tous les ordres : Coups puissants

Prêtre

Aucun ordre : Frénésie, Intimidation, Maîtrise (armes lourdes)

Ordre des chevaliers du Loup Blanc : Frénésie, Intimidation, Menaçant

Ordre du Loup Hurlant : Frénésie, Intimidation, Maîtrise (armes lourdes)

Ordre du Trône de l'Hiver : Frénésie, Résistance accrue, Survie



Valten arriva dans la soirée, monté sur un grand destrier de guerre. L'Empereur chevauchait à ses côtés et une immense armée les suivait. Dans sa main droite, Valten brandissait Ghal Maraz, le marteau de guerre sanctifié de Sigmar. Il leva la main gauche pour saluer la foule et son antique armure scintilla dans le soleil couchant. C'était une vision magnifique. Grandiose. Refoulant les larmes qui lui montaient aux yeux, von Krutz connut le doute pour la première fois de son existence.

Cette nuit-là, on dit que le grand prêtre rencontra Valten. Ce qu'ils se sont dit, nul ne le sait, mais von Krutz décida de ne pas chevaucher vers le nord et Middenheim afin de soulager la ville assiégée, comme il l'avait initialement prévu. Au lieu de cela, il retourna à son temple, déclarant fiévreusement que Sigmar était ressuscité et que tous les ulricains devaient guetter la « marque de l'unification ».

Quelques mois plus tard, quand les nouvelles de la « disparition miraculeuse » de Valten parvinrent à Talabheim, von Krutz ne voulut pas en croire ses oreilles. C'était impossible. Il ne pouvait croire que Valten ait pu abandonner son peuple. Il est à présent convaincu que quelque chose a terriblement mal tourné et il utilise toutes ses ressources pour envoyer des émissaires dans le nord afin de découvrir la vérité. Si ces recherches échouent, il prévoit de se rendre à Middenheim en personne et de découvrir ce qui s'est passé exactement, quelles qu'en puissent être les conséquences.

LE CULTE DE VERENA

Siège : aucun
Chef du culte : aucun, bien que le grand prêtre Manfred Archibald et la grande prêtresse Marieka van der Perssen, deux personnages très importants, soient des figures d'autorité assez dominantes.
Ordres principaux : les Porteurs de la Balance, les Gardiens des Lois, l'Ordre des Mystères
Fêtes religieuses principales : la Bénédiction de l'année nouvelle
Livres saints : tous les livres sont considérés comme des objets sacrés par le culte de Verena.
Symboles sacrés : la chouette, qui incarne la sagesse, est le principal symbole de Verena. On utilise parfois une balance, qui représente la justice, tout comme l'épée tenue pointe en bas.

L'Empire et le Vieux Monde dans son intégralité doivent affronter la guerre, les épidémies et toutes sortes de calamités avec une alarmante régularité, mais ce sont les lois et la bonne organisation de la société qui leur permettent de survivre et même de prospérer. En vérité, bien que ceux qui vénèrent Ulric et, dans une moindre mesure, Sigmar soient surtout préoccupés de violence et de guerre, il n'en reste pas moins que ce sont les doctrines philosophiques de la justice prônées par les prêtres de Verena qui empêchent l'Empire de basculer dans la tyrannie la plus absolue.

Dans le panthéon des dieux, certains mythes présentent Verena comme l'épouse de Morr. Bien que cette association puisse paraître improbable à première vue, ces deux entités se partagent le concept de jugement. Elles l'envisagent simplement sous des aspects différents. Alors que Morr juge les défunts, il revient à Verena de juger les vivants. On pense également que Verena est la mère de Shallya et, dans certaines régions du Vieux Monde, de Myrmidia. C'est une déesse stoïque et pleine de gravité mais pourtant bienveillante et à laquelle bien des gens en appellent afin qu'elle les libère du despotisme.

Verena n'est pas simplement la sainte patronne de la juste décision et de l'équilibre. Elle est également considérée comme une éducatrice avisée car on dit que c'est elle qui a permis à l'humanité de s'élever au-dessus de ses origines barbares en lui donnant l'écriture. C'est pour cela qu'elle est vénérée en tant que mère du savoir, de la raison et du discours savant.

Néanmoins, en dépit de sa bienveillance et de son affabilité, Verena reste animée d'un esprit assez martial, très perceptible dans son aspect de déesse de la Justice. Selon certains théologiens, il n'en a pas toujours été ainsi, mais lorsque le Chaos se déversa sur le monde et qu'Ulric tenta de rallier les dieux contre cette menace, Verena fut la seule à prendre son avertissement au sérieux. Prenant l'épée de Morr, elle chevaucha vers le combat aux côtés d'Ulric. Voyant cela, les autres dieux furent saisis de honte et se décidèrent à agir eux aussi. Ses prêtres affirment que, comme elle comprend mieux que n'importe qui l'importance de la sagesse et de l'érudition, elle est également consciente de l'urgence qu'il y a à les défendre de l'ignorance et de la destruction, par la force des armes si nécessaire.

Le culte



Malgré sa vocation à maintenir l'ordre, la loi et la justice, la hiérarchie du culte n'est pas très formelle. Il est constitué d'un réseau de petites cellules implantées dans les grands centres de la civilisation, essentiellement dans les quartiers consacrés aux domaines de l'érudition et de l'éducation, où ses prêtres dirigent ou financent des universités afin de promouvoir l'enseignement et le savoir. Le culte de Verena dispose d'une grande influence dans l'Empire. Ses membres servent en tant que conseillers dans bien des cours seigneuriales et dans certaines localités, comme à Nuln, ce sont eux qui exercent le pouvoir judiciaire et s'efforcent sans relâche de faire appliquer la loi.

Certaines cellules particulières ont parfois des objectifs différents, mais elles sont toutes animées d'un même désir : préserver la connaissance. Le culte s'efforce d'acquérir autant de manuscrits que possible, et sur tous les sujets, afin de rassembler le savoir dans ses gigantesques bibliothèques et de pouvoir restituer une partie de ce savoir aux communautés qu'il soutient. Du fait de leur attachement à la préservation du savoir, les incursions du Chaos sont particulièrement odieuses aux yeux des verenéens. Chaque guerre amène son lot de destructions, anéantissant des réceptacles de connaissances, privant les générations futures de pans entiers de l'érudition humaine. Par conséquent, lorsque de pareilles menaces se profilent à l'horizon, les verenéens sont prompts à se porter au secours de l'Empire et n'hésitent pas à monter en première ligne pour mettre les parchemins et les grimoires en lieu sûr, allant parfois jusqu'à enjamber des blessés hurlants pour parvenir plus rapidement à leur but.

La conséquence directe de cette obsession du savoir fait que le culte de Verena a tendance à se retrouver au centre des controverses plus souvent qu'à son tour et en tout cas plus souvent qu'il n'est de coutume pour les autres cultes. Certains de ses membres les plus radicaux pensent que tout ce qui est écrit, quelle qu'en soit la nature, est digne d'être protégé. À

cause de ce genre de convictions, le culte se trouve souvent en délicatesse avec les répurgateurs et plus particulièrement avec le culte de Sigmar qui préférerait voir les traités hérétiques jetés sur un bûcher purificateur. C'est là un sérieux sujet de discordes pour les verenéens ; néanmoins ils sont tous prêts à mettre leurs querelles de côté pour protéger les intérêts supérieurs de leur culte.

Pour ne rien arranger, le culte de Verena n'hésite pas à susciter les polémiques au sein des autres religions, car certaines des interprétations les plus radicales de ses textes sacrés sont franchement hérétiques aux yeux des autres confessions. Cette situation aboutit souvent à des conflits avec les autres cultes et peut mener à la formation d'alliances improbables. Le culte place ses convictions au-dessus des traditions et des liens d'amitiés, sans se soucier des conséquences à court terme, tout comme ses membres qui ont le devoir de se montrer impartiaux en tout et de ne jamais favoriser injustement leurs amis ou leurs alliés contre leurs ennemis. C'est la raison pour laquelle les étrangers trouvent parfois les verenéens inconstants et peu fiables.

Les relations sont très tendues entre ce culte et celui de Sigmar car ces deux organisations rivalisent pour le contrôle du système légal de l'Empire et ont chacune des opinions diamétralement opposées quant aux mesures applicables aux œuvres les plus douteuses de la littérature. Ayant trouvé les dirigeants d'Altdorf plus réceptifs à son approche moins doctrinale, le culte de Verena a tiré profit des troubles qui ont récemment agité le culte de Sigmar pour s'assurer une meilleure position dans la cité.

Par bien des aspects, les cultistes de Verena ressemblent beaucoup à leur déesse et cette ressemblance est bien plus marquée chez eux que dans d'autres clergés (à l'exception de celui de Ranald, bien sûr). Les verenéens sont presque toujours des personnages pleins de sagesse ayant suivi de longues études, de sorte qu'il est possible de faire appel à eux sur toutes sortes de sujets. Ils n'hésitent jamais à dispenser leurs conseils ou à s'engager dans un débat, une attitude qui incite bien des gens à les taxer d'arrogance. Pourtant, ils s'efforcent d'être aussi diplomates que possible et, malgré l'opinion populaire, sont rarement catégoriques car ils préfèrent envisager tous les aspects d'une argumentation avant de former une opinion. On les brocarde souvent pour leur propension à réfléchir longuement et ils font l'objet de toutes sortes de plaisanteries qui les présentent comme des gens un peu lents et indécis. C'est un travers qui les met parfois en difficulté, lorsqu'ils prennent un temps infini pour peser le pour et le contre et sont incapables d'agir avant d'avoir évalué toutes les facettes d'une situation.

Les verenéens placent la justice au-dessus de toutes les autres valeurs. Aucun d'eux ne saurait tolérer de laisser un crime impuni ou de permettre à un criminel de s'échapper sans qu'il ait payé pour ses méfaits. Quelques rares verenéens poussent leurs convictions au-delà de la simple administration de la justice ; ces fanatiques s'attribuent à la fois les rôles de juge, de jury et de bourreau et infligent des châtiments à tous ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Cependant, la plupart des verenéens préfèrent remettre l'accusé entre les mains des autorités locales afin que la justice puisse suivre son cours. Toutefois, en certaines occasions, dans les régions où les autorités locales sont corrompues ou partiales, on a vu des verenéens organiser leurs propres tribunaux clandestins et conduire les procédures eux-mêmes.

CROYANCES POPULAIRES

«Une fois, j'ai vu l'incendie d'une bibliothèque à Marienburg... ces idiots de verenéens étaient tellement occupés à courir dans tous les sens pour sauver les livres qu'ils ne voyaient même pas que leurs robes étaient en flammes ! Que de la cervelle et pas de bon sens.»

—Yevgeny Pavovic, marchand kislevite

«Sa seule chance, ce serait que Verena devienne aveugle.» —Dicton populaire signifiant qu'un individu est pratiquement déclaré coupable avant d'être jugé.

«Tout ceci est peut-être vrai, mais aucun homme ou femme, même pas Dame Verena, ne peut prononcer une sentence avant que la partie adverse n'ait exposé ses arguments. Ensuite, une fois que les deux demandeurs se seront exprimés, le jugement sera rendu.»

—Juge Wilhelm Manfred

«Après la mise à sac de Wolfenburg, les verenéens ont versé encore plus de larmes que les shalléens. Mais ils pleuraient pour les bouquins, pas pour les gens.»

—Albert Finnch, fossoyeur de l'Ostland

«Je vais vous dire une bonne chose ; si vous cherchez une réponse rapide, vous risquez d'être déçu.»

—Herta Reinbad, une prêtresse de Verena très patiente

«Des hérétiques ! Des cultistes du Chaos ! Les temples de Verena devraient être réduits en cendres pour les dangereux manuscrits interdits qu'ils abritent !»

—Bernhard Loebstein, fanatique sigmarite et agitateur

Les missionnaires verenéens

Afin d'assurer l'une des missions du culte, qui est d'encourager le goût du savoir et de promouvoir la justice, certains prêtres verenéens choisissent de parcourir le Vieux Monde en tant que missionnaires. Ils se rendent dans les contrées gouvernées par des tyrans (par exemple le Kislev, la Bretonnie ou les Principautés Frontalières) où ces idées sont soit ignorées soit réprimées pour favoriser le despotisme. Ces missionnaires ne sont pas très bien vus des dirigeants de ces territoires qui sont nombreux à persécuter les prêtres de Verena de manière très active, que ceux-ci soient des missionnaires ou non. Tout récemment, trois missionnaires ont été exécutés à Brionne après avoir été accusés d'être de dangereux dissidents fomentant un complot anarchiste. Ils ne furent pas exécutés par la noblesse, mais par les paysans eux-mêmes qui ne voulaient pas que ces prêtres un peu trop portés sur l'incitation à la révolte attirent l'attention de leurs seigneurs. Leurs accusations n'étaient pas sans fondement car nombre de tyrans ont été renversés à la suite de révolutions inspirées par la rhétorique des verenéens. Beaucoup de dictateurs préfèrent agir préventivement, au risque d'encourir la colère du culte de Verena plutôt que de subir celle de leur peuple.

Le dogme



Pour le culte de Verena, les deux principes fondateurs de toute civilisation sont l'éducation et la justice. L'Église croit que l'humanité ne peut s'améliorer qu'en épousant les notions de sagesse, de vérité et de justice, mais que l'homme doit également apprendre à s'élever par lui-même plutôt que de se voir imposer ces principes.

Les verenéens prêchent l'importance du savoir et de l'enseignement et considèrent que toutes les connaissances se valent, même si elles paraissent insignifiantes ou dangereuses aux yeux de certains. Ils croient en la vérité en tant que concept et en tant qu'idéal, mais reconnaissent qu'elle est par essence subjective et inconnaissable.

Les verenéens défendent également le caractère sacré de la justice. Ils ne croient pas à la *lettre* de la loi, car cela pourrait

conduire à penser que les paroles et les idéaux d'un homme en particulier peuvent primer sur ceux de tous les autres, mais ils croient en *l'esprit* de la loi. La justice est aveugle ; comme elle, les verenéens doivent se placer au-dessus des préjugés et des amitiés personnelles pour statuer sur une affaire en se basant uniquement sur les faits et les preuves. Selon le culte de Verena, la justice doit être vue pour être rendue ; pour beaucoup de personnes, la procédure est plus importante que l'issue. Les verenéens s'opposent à la tyrannie et à l'oppression tout autant qu'à l'injustice.

Pour un verenéen, le plus grand de tous les crimes serait de laisser une injustice se produire en toute connaissance de cause ou de permettre volontairement à la connaissance de se perdre.

Certains d'entre eux croient qu'il est possible d'atteindre l'illumination par la quête de la connaissance et de la vérité, mais ce n'est pas le courant dominant.

L'initiation

Comme dans beaucoup d'autres cultes du Vieux Monde, le chemin qui mène à devenir un serviteur de Verena n'est pas des plus faciles. Il faut une immense patience et de longues études pour y parvenir, car le culte ne tolère pas les écervelés. Dès l'instant où le candidat se rend au temple pour prendre part à sa recherche de la connaissance, il se retrouve engagé dans un rigoureux programme composé de cours magistraux, de recherches et d'apprentissages. À partir de ce moment, son existence sera consacrée à l'acquisition de la sagesse.

Les postulants les plus intelligents étudient d'abord quelque temps à l'université avant de chercher à se faire admettre dans le culte car cela permet d'accélérer le processus d'admission. Ils étudient le plus souvent à l'université de Nuln, mais ils peuvent aussi passer par d'autres institutions d'avant-garde telles que celles d'Altdorf. Ceux qui ont étudié afin de devenir érudits ou avocats sont ceux qui réussissent le mieux lorsqu'ils entrent dans le culte de Verena.

Lorsque le grand prêtre estime que les initiés ont reçu une formation suffisante, ceux-ci passent devant une commission composée des prêtres les plus érudits. Afin de juger de leur clarté de pensée, les membres du comité les interrogent sur toutes sortes de sujets allant des matières les plus générales aux plus spécialisées, puis ils engagent des débats avec les initiés et les écoutent discourir de manière à évaluer leurs talents oratoires et leurs capacités de raisonnement. Les candidats qui parviennent à satisfaire le comité sont ordonnés prêtres.

Les cultistes

Les cultistes de Verena forment une population très hétérogène composée d'une grande variété d'universitaires, d'érudits, d'hommes de loi et de prêtres, tous dévoués au culte du savoir et de la justice. Leurs tenues sont également très diverses, depuis les robes de bure élimées et criblées de trous jusqu'aux robes d'universitaires, en passant par de coûteux costumes taillés sur mesure. Pour les prêtres de Verena, les tenues les plus courantes sont de grandes robes flottantes d'érudits ou des robes blanches pour représenter la lumière de la connaissance et de la raison. Tous les cultistes affichent leur dévotion en portant des amulettes en forme de chouette, de balance ou d'épée. Les juges et les grands prêtres verenéens portent souvent une robe plus volumineuse et plus décorée que leur entourage, afin de bien montrer leur statut, généralement accompagnée d'une perruque poudrée. La plupart des cultistes portent une épée symbolisant l'épée de justice, surtout dans les grandes occasions. Les prêtres font rarement usage de ces armes, excepté pour souligner un argument lors d'un débat, mais pour les membres les plus militants du culte, ces armes sont loin d'être uniquement décoratives.

Les cultistes les plus dévots ont l'habitude de décorer leurs vêtements de fragments de textes. Ils copient des extraits de manuscrits et de grimoires sur des bandes de parchemin qu'ils épinglent à leurs robes, ils peignent des citations sur leurs armures ou vont jusqu'à se tatouer de citations des textes sacrés.

Structure



C'est un culte à la structure inhabituelle, très relâchée, presque organisé de manière ponctuelle. Il ne possède pas de pouvoir central, pas de chef suprême ni même de hiérarchie établie. Au lieu de cela, il est organisé localement et les délégations de chaque cité (parfois même de chaque temple) gèrent leurs propres affaires comme le ferait un culte miniature. Il faut se souvenir que Verena favorise la sagesse contre la bureaucratie et oppose la justice à la tyrannie pour comprendre clairement la logique qui sous-tend cette organisation (ou ce manque d'organisation).

Selon le point de vue des verenéens (bien que l'on puisse toujours trouver des individus autocratiques et arrogants pour la contester), il serait injuste et peu judicieux de laisser un temple ou un grand prêtre imposer arbitrairement son opinion à tous les autres temples. Dans la pratique, la question est peut-être plus liée au fait qu'un culte entièrement composé d'intellectuels aux opinions très arrêtées (et souvent fort pédants) a peu de chance de jamais parvenir à un accord unanime sur la moindre question, ce qui réduirait les activités de ce culte à une suite de chicaneries ininterrompues.

Chaque temple abrite des initiés et des prêtres, regroupés sous l'autorité d'un grand prêtre qui supervise les activités quotidiennes, conduit les rituels et a la haute main sur la bibliothèque du temple. Le grand prêtre est choisi dans les rangs des prêtres du temple qui doivent parvenir à un consensus pour déterminer lequel est le plus avisé et le plus érudit d'entre eux. Le grand prêtre conserve son poste tant que le consensus des prêtres se maintient en sa faveur. Un grand prêtre dont les arguments ont trop souvent le dessous lors des débats ou qui prend trop de décisions inconsidérées perd rapidement son autorité et la considération de ses subordonnés, et peut être déchu de son rang.

Le culte de Verena est divisé en plusieurs écoles philosophiques et idéologiques aux contours assez flous qui partagent des objectifs similaires (mais qui ne sont pas plus organisées que le culte lui-même). Ces écoles de pensée ne s'excluent absolument pas les unes les autres ; certains prêtres appartiennent à plusieurs d'entre elles tandis que d'autres ne font partie d'aucune. Les deux écoles les plus connues sont celles des Porteurs de la Balance et des Gardiens des Lois.

Les Porteurs de la Balance privilégient Verena sous l'aspect de juge et d'arbitre. Pour eux, la justice est plus importante que le savoir ; ils agissent souvent en tant que médiateurs. Ils sont parfois assistés dans leurs devoirs par les templiers de l'Ordre de l'Épée et de la Balance.

Les Gardiens des Lois voient surtout Verena sous son aspect de gardienne de la connaissance. À leurs yeux, le savoir est plus important que la justice ; ils occupent souvent des postes de bibliothécaires ou d'érudits. Ils sont très liés à l'Ordre des Mystères et aux chevaliers du Parchemin (que l'on rencontre plus rarement).



«Les affaires de famille.» —Le procès et l'exécution.

«Embrasser la chouette.» —Jurer devant Verena, en embrassant généralement le symbole sacré d'un prêtre. Également utilisé comme une malédiction ou un juron.

En plus de ses différents courants de pensée, il existe plusieurs ordres officiels dans le culte. Les plus connus sont l'Ordre des Mystères et l'Ordre de la Perpétuelle Lumière. Le plus souvent, ces ordres ont commencé leur existence comme des cultes vereneéens et ont fini par devenir trop importants pour leur temple d'origine ou ont assimilé plusieurs temples partageant les mêmes idées. Dans la pratique, ces ordres fonctionnent comme n'importe quel temple de Verena, avec un grand prêtre supervisant un certain nombre de prêtres subalternes et d'initiés.

L'Ordre des Mystères

L'Ordre des Mystères est l'un des quelques organismes officiels du culte. Il a pour vocation de récupérer le savoir perdu ou oublié et de redécouvrir les connaissances ayant été interdites ou censurées. Ses recherches conduisent parfois ses membres à fouiller les tréfonds d'anciennes bibliothèques envahies de moisissure, mais en d'autres occasions, il leur faut explorer des ruines lointaines ou des tombeaux hantés. Les dangers inhérents à ces recherches poussent fréquemment l'ordre à s'allier avec des sorciers Blancs ou des groupes d'aventuriers. La majorité des prêtres aventuriers vereneéens en font partie ou travaillent pour lui.

De temps à autre, l'Ordre des Mystères publie *Les Mémoires Mystérieux*, un journal qui raconte ses expéditions et ses découvertes. Au départ, la publication de ce journal était destinée à favoriser la diffusion du savoir auprès des vereneéens ainsi que de tous les érudits intéressés. Les aventuriers en quête de dangereux trésors le lisent très souvent car les vereneéens ne s'intéressent qu'aux grimoires de grande valeur et ils sont bien connus pour leur propension à abandonner toutes sortes d'artefacts derrière eux.

L'ordre reconnaît néanmoins qu'il ne publie pas les détails relatifs à *toutes* ses découvertes car toute connaissance n'est pas bonne à diffuser au sein du grand public. Néanmoins, comme les y obligent les commandements de Verena, toutes ces découvertes sont conservées dans les bibliothèques de l'ordre, à la disposition des érudits les plus consciencieux, en qui les prêtres peuvent avoir toute confiance.

Le grand prêtre et fondateur de l'ordre, Manfred Archibald, est également grand prêtre du temple de Verena à Altdorf.

L'Ordre de la Perpétuelle Lumière

C'est le plus connu des ordres de chevalerie de Verena, non pas pour ses exploits légendaires, mais pour sa triste réputation. Les chevaliers de l'ordre, principalement issus de la noblesse, dévouent leur existence à la recherche de la justice, mais il s'agit bien souvent d'une justice vue par les yeux de l'aristocratie, qui peut se révéler très différente de la justice telle que la conçoivent les paysans. Malgré tout, cet ordre est tout de même là pour défendre le peuple quand personne d'autre ne veut le faire.

Pourtant, ce n'est pas par ses actes que l'Ordre de la Perpétuelle Lumière se différencie des autres ordres de chevalerie. C'est plutôt la malédiction qui s'attache à l'ordre tout entier qui a fait leur exceptionnelle célébrité dans tout l'Empire. Leurs chevaux ruent et s'emballent, leurs armes se brisent et leurs armures rouillent prématurément et cela se produit toujours au moment le plus inopportun.

Sectes

On pourrait dire que chaque temple de Verena constitue une secte à l'intérieur du culte. Comme chaque temple est soumis à sa propre juridiction, les manières d'honorer Verena et d'interpréter ses commandements peuvent varier grandement dans l'Empire et parfois d'un temple à l'autre dans une même cité. Dans toute autre religion, le culte aurait déjà implosé, déchiré par d'innombrables schismes, mais les verenéens acceptent ces différences ou plutôt s'en délectent.

Le culte possède pourtant quelques factions ou ordres plus fanatiques que les autres, des groupuscules dont les adeptes plus conventionnels préfèreraient ne pas entendre parler. Ces radicaux sont beaucoup moins tolérants que les autres envers les différents courants d'opinion et tentent activement d'imposer leurs points de vue à tous ceux qui croisent leur chemin, verenéens ou pas. Suivant la philosophie d'ouverture d'esprit du culte, ils sont tolérés même s'ils ne sont pas totalement approuvés.

Ces extrémistes sillonnent l'Empire en s'attribuant le rôle de magistrats itinérants et donnent bien du fil à retordre aux autorités locales. Ils soulèvent les masses populaires et les incitent à s'emparer de ceux qui leur ont soi-disant fait du tort pour les traîner devant un tribunal de fortune présidé par ces fanatiques afin de rendre leur propre version de la justice. Les verenéens modérés font de leur mieux pour mettre un frein aux excès de ces prêtres qu'ils considèrent comme une aberration du système judiciaire.

L'un de ces groupuscules de fanatiques se donne le nom de Parcheminiers. Ces individus sont profondément convaincus que le pouvoir réside dans le savoir et ils sont terriblement avides de pouvoir. Ils se le procurent en collectant et en accumulant autant de parchemins, de grimoires et de livres en tous genres qu'ils peuvent en obtenir, par tous les moyens possibles, allant jusqu'à voler les ouvrages qu'ils ne peuvent acheter. Les Parcheminiers ne sont pas des philanthropes. Ils gardent jalousement leurs collections pour empêcher quiconque d'y accéder. La plupart des verenéens, qui pensent qu'il faut rendre le savoir accessible à tous, les considèrent avec dédain. Il y a pourtant des verenéens qui rêvent avec une envie non déguisée au prodigieux trésor de connaissances cachées qui dort entre les mains des Parcheminiers.

Plusieurs sectes mineures vénèrent Verena sous d'autres aspects. La secte de Clio est populaire chez les historiens et les explorateurs qui l'honorent en tant qu'Exploratrice du Passé. On connaît également un aspect masculin de Verena, Renbaeth, qui représente l'Avocat Exemplaire traquant sans relâche la vérité. Récemment Scripsisti, déesse de la Calligraphie et de l'Écriture, est devenue plus belliqueuse dans ses diatribes contre l'usage grandissant de la presse à imprimer.

Ordres mineurs

En plus de ses écoles et de ses sectes, le culte de Verena possède quelques ordres particuliers, même si tous sont considérés comme des ordres mineurs à l'exception de l'Ordre des Mystères.

En premier lieu, on trouve les templiers de Verena. La déesse ne recommande guère l'usage des armes, sauf en dernier recours lorsque la rhétorique et la sagesse ont échoué ; toutefois, ses commandements précisent que l'épée de justice doit être utilisée si le besoin s'en fait sentir. En plus de l'Ordre de la Perpétuelle Lumière, bien connu pour ses infortunes, il existe deux autres ordres templiers : l'Ordre de l'Épée et de la Balance et les chevaliers du Parchemin.

Les chevaliers du Parchemin

On les rencontre beaucoup moins fréquemment que les chevaliers de l'Épée et de la Balance. Ils sont très proches des Gardiens des Lois. Leur mission est de sauvegarder la connaissance et ils le font en protégeant les bibliothèques, les universités et les temples verenéens. Lorsque se répandent des rumeurs au sujet de tel ou tel opuscule contestable ou grimoire interdit qui serait conservé dans un temple, les chevaliers sont là pour empêcher les fanatiques ou les répurgateurs de s'emparer de ces ouvrages.

On les envoie aussi quelquefois en quête de documents perdus dans des endroits dangereux, par exemple en cas de guerre. Ses chevaliers sont souvent enrôlés comme gardes du corps par les prêtres de l'Ordre des Mystères lorsqu'ils entreprennent leurs expéditions.

Un chevalier du Parchemin se reconnaît immédiatement aux bandes de parchemin et aux feuillets qui recouvrent chaque centimètre carré de son armure et qui bruissent dans le vent, ou encore aux citations peintes sur ses armes et son armure.

L'Ordre de l'Épée et de la Balance

C'est le plus important des ordres guerriers de Verena. Ses membres se considèrent comme des représentants de la justice. Son principal devoir est de garder les temples et les dignitaires du culte. Ses membres sont parfois affectés à la garde des prisonniers en attente de jugement ou à la sécurité d'un tribunal lors de procès particulièrement houleux.

Les membres de l'ordre ne sont pas de simples gardes et peuvent être appelés à manier le glaive de la justice. Ils peuvent alors aider les prêtres verenéens à faire respecter leurs édits en les appliquant à la pointe de l'épée ou en combattant les séides des tyrans. En temps de guerre ou de croisade, ils marchent au combat aux côtés des autres ordres de chevalerie.

Temples

Les temples de Verena sont généralement de grands bâtiments de pierre à la façade garnie de colonnes et aux intérieurs bien aérés et bien éclairés. Le plus souvent, on y trouve une grande salle commune très claire, éclairée par de nombreuses hautes fenêtres. Elle est décorée de statues de la déesse assise sur un trône, entourée de ses symboles Un grand nombre de pièces plus petites donnent sur cette grande salle commune ; c'est là que se déroulent les réunions et les procès et elles servent également de bibliothèques ou de salles d'archivage.

Les services du temple sont ouverts à tous. N'importe quel citoyen peut avoir accès aux bibliothèques d'un temple, mais seuls les cultistes sont autorisés à emprunter les livres. Les prêtres verenéens sont toujours disposés à aider les visiteurs dans leurs recherches ou à répondre aux questions.

LES COMMANDEMENTS

- Préservez la connaissance car elle constitue le fondement de toute civilisation.
- Tous les savoirs ont une égale importance.
- Préservez votre jugement de toute peur et de toute faveur.
- Arbitrez les disputes lorsque vous le pouvez.
- Ne vous laissez jamais utiliser comme instrument de l'injustice ou de l'hérésie.
- Le combat est un dernier recours, mais ne craignez pas de manier l'épée de justice.



COMPÉTENCES ET TALENTS DU CULTE

Les membres du culte de Verena ajoutent les compétences et talents suivants à leur plan de carrière. Notez bien que les prêtres ne peuvent choisir qu'un seul jeu de compétences et de talents, quel que soit le nombre de sectes ou d'ordres auxquels ils appartiennent. Ils doivent en décider au moment où ils intègrent la carrière ou l'ordre, suivant ce qui vient en premier.

Initié

Perception

Prêtre

Aucun ordre : Connaissances académiques (deux au choix), Hypnotisme, Langage secret (un au choix)

Gardiens des Lois : Connaissances académiques (deux au choix), Langage secret (un au choix), Langue (classique)

Ordre des Mystères : Grand voyageur, Langage secret (un au choix), Langue (une au choix), Sain d'esprit

Porteurs de la Balance : Charisme, Connaissances académiques (droit), Éloquence, Langage secret (un au choix)

Templier de Verena : Langage secret (un au choix), Langue (une au choix), Perception, Sain d'esprit

Il est possible d'organiser des réunions ou des transactions dans les salles prévues à cet effet, sous le regard de Verena. Des prêtres sont souvent présents lors de ces pourparlers, afin d'arbitrer les disputes ou de négocier pour le compte de l'une des parties présentes. Tout ce qui se déroule à l'intérieur d'un temple de Verena est soumis à la plus stricte confidentialité. Dans les villes et villages qui ne possèdent pas de tribunal, c'est le temple de Verena qui tient ce rôle et ses prêtres qui siègent comme magistrats lors d'un procès.

Les oratoires ressemblent généralement à des temples en miniature, avec un toit supporté par des colonnes abritant une petite statue de Verena.

Personnalités

Les grands personnages du culte de Verena sont généralement d'illustres universitaires, souvent plus connus pour leurs activités dans leur sphère de connaissance que pour leur appartenance à un temple. De nombreux prêtres, par exemple, sont de remarquables experts dans un domaine spécialisé. Plusieurs membres de l'Ordre des Mystères sont célèbres pour leurs découvertes historiques particulièrement fascinantes. Les grands prêtres des plus grands temples, particulièrement ceux d'Altdorf, Marienburg et Nuln, sont considérés comme des penseurs tout à fait prééminents.

La grande prêtresse Marieka van der Perssen

Marieka van der Perssen, grande prêtresse du principal temple de Nuln, est l'une des personnes les plus puissantes et les plus influentes du culte. Voilà près de dix ans qu'elle est grande prêtresse de ce temple. Au cours de ces années, elle a beaucoup contribué à resserrer les liens entre le temple et la comtesse Emmanuelle, dont elle a été la tutrice durant ses jeunes années. Grâce à cette amitié, la grande prêtresse peut se permettre de défier les controverses dans une plus large mesure qu'elle ne le pourrait ailleurs, par exemple en exposant publiquement la collection d'ouvrages soi-disant hérétiques détenus par le culte.

Marieka est également professeur de philosophie à l'université de Nuln. C'est l'une des rares femmes qui sont membres de cette institution. Elle possède un intellect d'une acuité effrayante et c'est une oratrice émérite. Lorsqu'elle n'enseigne pas et n'est pas occupée par ses devoirs religieux, on la trouve souvent sur les marches du temple, débattant de science et de philosophie avec tous ceux qui ont le courage de croiser le fer avec elle.

Malgré ses liens d'amitié avec la comtesse, Marieka a de nombreux ennemis dans la cité, à la fois dans les confréries criminelles de Nuln, dont bien des membres ont subi les foudres de la justice de Verena, et dans les cercles les plus conservateurs de la société de Nuln, tout particulièrement dans le culte de Sigmar qui la craint et la méprise pour son approche à la fois dangereuse et immorale de tout ce qui touche à l'hérésie.

Oliver Kampf

Au premier regard, il présente vraiment un aspect improbable pour un prêtre car il ressemble plus à un mercenaire endurci par les batailles qu'à un érudit. Oliver, un membre important de l'Ordre des Mystères, a connu plus d'expéditions que bien des aventuriers. Il est célèbre pour sa participation à la mystérieuse expédition qui fut lancée vers les confins de la Terre des Morts, au cours de laquelle il parvint à récupérer l'un des rarissimes exemplaires encore existants de l'infâme *Grimoire de Poussière*. Il fut le seul à revenir de Khemri. Cette aventure l'a profondément marqué et elle a fait de lui un individu plus pieux, quoique également plus instable. Il a promis qu'il écrira tout ce qu'il sait lorsqu'il sera proche de la mort, mais jusqu'à ce moment il préfère garder le silence sur ce qui s'est déroulé durant cette expédition.



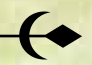


CULTES POPULAIRES

« Les temps sont toujours durs, c'est sûr, mais au moins je peux faire appel à Taal et Rhya pour apporter du gibier sur ma table, à Manann pour qu'il pleuve sur mes récoltes, et à Shallya pour qu'elle épargne la variole verte à ma famille et à mon clan. Quand les nobles ignorent nos cris de détresse, au moins, on peut toujours compter sur les dieux »

—Johann de Stirland, berger

Chapitre III



Bien que les sages, les érudits et les philosophes débattent de la nature des dieux dans le confort douillet de leurs universités et que les nobles les prient dans le luxe cossu de leurs châteaux et de leurs manoirs, ce sont bien les gens du peuple qui insufflent véritablement la vie aux religions. Presque tous les rites pratiqués tirent leur origine de quelque acte simple accompli par les gens du peuple et peu à peu transformé en une de ces pratiques qu'on perpétue aujourd'hui. Certains de ces rites se sont mués en coutumes baroques, lesquelles n'ont rien à voir, ou si peu, avec la raison pour laquelle ils ont été créés autrefois. Ils persistent cependant, en partie à cause de l'attachement qu'éprouvent pour les coutumes les habitants de l'Empire, des gens qui n'ont pas l'habitude de laisser perdre quoi que ce soit.

La plupart des habitants des villages et hameaux de l'Empire pratiquent les mêmes coutumes que leurs ancêtres, et il est assurément bien rare qu'une communauté n'ait pas adapté à sa sauce les usages du reste du pays. Un voyageur qui entre dans une nouvelle province est sûr d'y trouver les mêmes fêtes que chez lui, mais les différences le surprendront peut-être. Les grands prêtres des religions majeures acceptent ces différences et y voient de « subtiles variations » du culte rendu aux dieux ; tant que les rites sont accomplis plus ou moins de la même façon, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Malgré tout, certains endroits rejettent les fêtes communément acceptées et les remplacent par des rituels qui fleurent l'hérésie et les tendances blasphématoires. Il s'agit là de l'une des raisons qui poussent les répurgateurs à poursuivre leurs patrouilles dans des régions considérées comme « sûres », pour juguler cette menace de déviance par rapport à la norme qui entraîne inévitablement le peuple sur la pente du Chaos.

L'Empire regorge d'individus dont les croyances diffèrent du tout au tout. Nombre des « anciens dieux » ont toujours de l'influence dans les régions peu fréquentées du pays. Par endroits, ce sont des dieux mineurs qui dominent et ont leurs propres exigences en termes d'adoration et de culte. De plus, un concept relativement nouveau est apparu : l'hommage rendu aux Âmes Vénérées, qui pourrait bien menacer l'équilibre fragile du culte des Dieux. Après tout, Sigmar lui-même était un mortel, et il a été divinisé. Qui peut affirmer que le cas ne se reproduira pas ?

Dans l'Empire, on peut diviser les pratiques cultuelles en deux catégories : les mœurs des humbles et des pauvres, et celles de l'élite, des riches et des puissants. Si en théorie les rituels sont les mêmes quel que soit celui qui les accomplit, la richesse et le statut ont une énorme influence sur les pratiques religieuses. Les roturiers de l'Empire s'accrochent à des formes de culte plus rudimentaire dans leur lutte quotidienne pour la survie. Ils prient pour obtenir de la pluie, de bonnes récoltes ou de nombreux enfants, ou encore pour tenir la guerre à l'écart de leur foyer et de leur famille. Les nobles, eux, demandent aux dieux le pouvoir politique, la suprématie sur leurs ennemis et la fidélité de leurs sujets.

Culte des nobles contre culte du peuple

Si la plupart des croyances religieuses de l'Empire ont émergé naturellement du peuple, il existe aujourd'hui une frontière assez marquée entre la façon qu'ont les membres des classes aisées et nobles de vénérer les divinités et le culte pratiqué par les paysans. Bien que la plupart des temples soient ouverts à tous, étant donné la hiérarchie et la nette séparation en classes des habitants de l'Empire, rares sont les roturiers qui savent comment les nobles honorent les dieux et vice versa.

Les rites des paysans sont grossiers, paillards et plus en rapport avec les besoins essentiels de l'humanité ; ils prient pour les récoltes, pour avoir des enfants et pour se protéger des monstres sauvages. Même les dieux les plus « cultivés », comme Verena, sont mis à contribution dans des domaines relativement simples et pragmatiques. Les nobles, eux, demandent souvent des choses bien plus complexes et ésotériques, comme l'expansion de leur domaine, l'élimination d'un rival politique ou l'accession à un titre supérieur. Les nobles regardent souvent de haut le culte vulgaire des gens du peuple, tandis que les paysans secouent la tête devant les pratiques ruineuses et pompeuses des nobles, même s'ils sont souvent remplis de crainte et d'admiration par les spectacles qu'ils organisent.



Cela ne revient toutefois pas à dire que les nobles et les gens du peuple ne se mêlent nullement durant leurs pratiques. Pour tout dire, les fêtes et autres occasions religieuses sont souvent les seuls moments où les individus de noble extraction se mêlent aux classes populaires, apparemment, comme le soulignent les prêtres, parce que tous les individus sont égaux aux yeux des dieux.

En grand apparat

Formant un contraste saisissant vis-à-vis des pratiques des classes populaires, les coutumes religieuses des nobles du Vieux Monde frisent parfois l'extravagance. Pour le noble moyen ou le bourgeois argenté, dépenser des sommes folles dans de splendides temples, des encens hors de prix ou des sacrifices et organiser des cérémonies somptueuses n'est pas seulement un moyen de montrer sa piété : c'est également une démonstration de richesse, de pouvoir et de statut aux yeux de ses pairs et de ses sujets. Pour la plupart des nobles, plus on dépense pour exprimer sa foi, plus on bénéficie de la faveur des dieux.

Les nobles dépensent généralement une grande partie de leur richesse à l'érection d'oratoires aussi grands que possible au sein même de leurs maisons, les ornant de statues recouvertes de feuilles d'or, de fresques et de colonnes de marbre. Même les nobles les plus modestes font de leur mieux pour rendre l'oratoire familial et les lieux de culte aussi grandioses que possible. Bien que certains prêtres voient d'un mauvais œil ces démonstrations frivoles (en particulier parmi les adorateurs de Taal et Rhya, adeptes de la simplicité, et ceux de Verena, de nature ascétique), la majorité approuve ce genre d'attitude et y voit seulement une autre manière de louer les dieux dans toute leur gloire.

Les nombreuses fêtes du calendrier fournissent aux nobles bien des occasions d'organiser de somptueux services assortis d'immenses festins, de grandioses effigies fabriquées avec des matériaux rares et de cadeaux et d'offrandes coûteux pour les participants. Les paysans et autres membres des classes populaires sont exclus presque à coup sûr des rites de la noblesse. Cependant, il arrive qu'un noble particulièrement pieux organise une fête au profit du peuple, et dans des cas extrêmement rares, sa générosité est sincère.

Certains rites organisés par les riches et les puissants peuvent atteindre des proportions tout à fait prodigieuses. Par exemple, à Altdorf, la tradition veut que lors de l'anniversaire de Sigmar, les nobles organisent une somptueuse fête publique accompagnée de douceurs et de présents. Si les gens du peuple se contentent de recevoir une tranche de pain ou une chope de bière à cette occasion, il n'est pas rare que les nobles s'offrent des présents en or, des joyaux ou d'autres objets de prix.

DIVINITÉS MINEURES

Bien que les citoyens de l'Empire honorent essentiellement neuf dieux principaux, il existe des dizaines, voire des centaines d'autres dieux mineurs toujours vénérés dans l'ensemble du pays. Chaque province peut s'enorgueillir de ses propres dieux, dont on ignore parfois jusqu'à l'existence quelques kilomètres plus loin. La plupart des divinités mineures font l'objet d'une fervente adoration de la part d'une petite poignée d'individus qui les vénèrent parfois en secret, en particulier quand il s'agit de dieux au comportement sanguinaire ou douteux. Par ailleurs, les divinités mineures sont honorées lors de fêtes spécifiques et ignorées le reste du temps par le gros de la population.

Les prêtres des neuf cultes principaux reconnaissent l'existence de ces divinités mineures, bien que leur acceptation dépende d'un certain nombre de facteurs. Si l'on rencontre un nouveau dieu dans quelque région reculée, les prêtres font de leur mieux pour assimiler la divinité mineure à l'un des aspects d'un des neuf dieux principaux. Selon la région et le tempérament des autochtones, cette assimilation de leur divinité par le panthéon reconnu peut être tout à fait acceptée ou considérée comme une hérésie et rejetée. Toutefois, la plupart des divinités mineures ne sont que des facettes différentes des membres du panthéon principal, bien qu'elles soient traitées par la plupart comme des entités distinctes. On peut citer par exemple le cas de Ranald le Bonimenteur et de Ranald le Rôdeur Nocturne. Les bourgeois et les marchands font presque toujours leurs offrandes à l'aspect de Bonimenteur de Ranald, mais cela a aussi pour effet d'écarter Ranald le Rôdeur Nocturne de leurs affaires. Il est surprenant de constater que la plupart des habitants de l'Empire acceptent ce genre de contradiction sans sourciller.

Parmi les autres divinités mineures, on peut aussi compter les dieux étrangers importés au sein de l'Empire. Les immigrants continuent d'adorer leurs anciens dieux, et dans certains cas, ils convertissent d'autres individus, ce qui peut permettre d'élever une divinité à un statut bien supérieur. L'exemple parfait est Myrmidia, de toute évidence issue du sud du Vieux Monde (bien que le débat fasse rage pour savoir si elle est originaire d'Estalie ou de Tilée), et qui est pourtant devenue extrêmement populaire parmi les habitants de l'Empire. Il est certain que le cas pourrait se reproduire à l'avenir : de nouvelles divinités pourraient gagner leurs lettres de noblesse tandis que d'anciens dieux seraient oubliés et relégués à un statut mineur. L'affirmer à voix haute serait cependant une véritable hérésie.

Divinités locales et dieux de la nature

L'Empire comprend d'innombrables peuples disparates pourvus au mieux d'un vague sens de l'unité. Le pays est plein de dieux, d'esprits et d'entités qui exigent qu'on les vénère. Au-delà des neuf dieux « reconnus » s'étend un vaste panel de dieux mineurs, dont certains remontent à une époque révolue ; d'autres sont nouveaux et d'autres encore ne sont vénérés que depuis peu par les autochtones. On peut répartir la plupart des dieux mineurs en deux catégories : les divinités locales spécifiques à une ville, un bourg ou une province, et les divinités liées aux rivières, forêts et autres lieux naturels. La différence entre les deux dépend bien souvent de la personne à qui on pose la question.

RELIGIONS DES PROVINCES

Province	Divinités les plus populaires	Exemples de divinités locales
Averland	Myrmidia, Sigmar, Shallya, Taal	Altaver (l'Aver), Dehagli (tailleurs), Margileo (honneur), Forsagh (divination), Gunndred (vol de bétail), Sheirrich (vent)
Hochland	Sigmar, Shallya, Taal et Rhya, Ulric	Ahltler (menuiserie), Lupos (prédateurs), Oboroch (les Monts du Milieu), Shrowl (chasse), Tahrveg (archers)
Middenland	Ulric, Taal	Artho (tradition), Helgis la Noire (veuves), Haleth (fertilité), Karnos (bêtes), Ktharta (lac Delb), Rudric (gloire)
Mootland	Sigmar	Esmerelda (maison et foyer), Gaffey (construction), Hyacinthe (fertilité), Josias (tabac), Phineas (agriculture), Quinsberry (ancêtres)
Nordland	Manann, Sigmar, Ulric	L'Homme d'Azur (ciel), Karog (forêts), Loerk (danse), Manalt (pêcheurs), Stovarok (conteurs), Vallich (forgerons et constructeurs navals)
Ostermark	Morr, Sigmar, Taal et Rhya, Ulric	Arvala (charpentiers), Eldal (le Veldt), Gid (col du Pic), Kavarich (chevaux), Millavog (danse), Urvijak (gelées matinales)
Ostland	Sigmar	Aach (l'Aach et Aachen), Guvaur (taureaux), Kakarol (chevaux), Narlog (inéluctabilité), Skalor (troc), Wulfor (lac Wolfen)
Reikland	Sigmar, Shallya	Dyrath (fertilité), Borchband (agitation), Furie (colère du juste), Grand-père Reik (le Reik), Händrich (commerce), Katya (beauté désarmante)
Stirland	Morr, Sigmar, Shallya, Taal	Albaulea (agriculture), Bylorak (marais de Bylorhof), Ishernos (notre père la Terre), Manhavok (inondations), Narvorga (fertilité), Seppel (vengeance)
Talabecland	Taal et Rhya, Ulric	Karnos (bêtes), Koppalt (les Koppens), Renbaeth (juristes), Scripsisti (scribes), Shadreth (traque), Toar (foudre)
Wissenland	Sigmar, Taal et Rhya	Ahalt (chasse, fertilité et sacrifice), Khirreth (bois d'Oberstein), Gargali (mines), Mittlmund (gardien des esprits sans repos), Söll (soleil), Wendred (devoir)

Les divinités locales, comme leur nom l'indique, ont un rayon d'influence et une réputation qui ne s'étend guère au-delà de quelques dizaines de kilomètres, bien que certaines soient reconnues dans de plus vastes régions. C'est le cas de certains types de divinités associées aux routes ou aux sentiers, lesquels sont marqués à intervalles réguliers de petits autels. La frontière est souvent floue entre les vraies divinités et les Âmes Vénérées de jadis, bien que le pouvoir et le respect qu'on leur accorde soient identiques. Les gens qui vénèrent ces puissances locales font généralement preuve d'une foi extrême : l'idée que leur vénération puisse constituer quelque forme d'hérésie leur est insupportable, et ils doivent souvent livrer une lutte longue et acharnée pour convaincre les répurgateurs de passage qu'il s'agit là d'actes de dévotion et non de blasphèmes.

Les divinités de la nature sont bien plus répandues. Selon l'interlocuteur, il s'agit soit d'aspects mineurs de Taal, Rhya ou Manann, soit d'esprits qu'on prend à tort pour des dieux, soit de divinités anciennes qui tirent leurs racines de la culture elfique ou naine. Les divinités de la nature sont souvent associées à un bosquet (voire à un arbre), une grotte, un ruisseau sacré, ou à tout autre lieu frappant par sa beauté, sa majesté naturelle ou l'impression de puissance qui s'en dégage. Les autres sont en réalité des nymphes, des dryades, des naïades et autres créatures féeriques traitées à tort comme d'authentiques dieux. Quand un individu croit en une divinité de la nature particulière, il est susceptible de laisser une offrande à la fois au dieu en question et à Taal et Rhya afin de les honorer tous. Les rites qu'exigent ces divinités peuvent sembler ridicules et anachroniques pour les non-croyants, mais ils revêtent une immense importance pour ceux qui ont foi en leur pouvoir. Par exemple, un dieu de la rivière locale peut exiger qu'on lui offre une truie vierge, les cheveux coupés de trois jeunes filles et le sang d'un coq noir une fois l'an, sous peine de sortir de son lit et d'inonder les environs.

Qu'il s'agisse de divinités locales ou de la nature, les étrangers peuvent croire que ces exigences sont bien futiles, mais pour les habitants du cru, accomplir les rites et les sacrifices est d'une importance capitale. Il est déjà arrivé qu'un citoyen normal et sans prétention de l'Empire viole les exigences et les décrets d'un de ces dieux, parfois à son insu, et que les autochtones décident de restaurer l'équilibre de manière expéditive. Ainsi, un étranger qui se rend dans une province reculée peut finir sacrifié à ces dieux, plus par ignorance qu'en ayant volontairement décidé de commettre quelque grave offense.

Exemples de dieux mineurs



Il existe des centaines, voire des milliers de dieux mineurs dans tout l'Empire, certains ne comptant que quelques dizaines d'adorateurs. De plus, certains habitants du Vieux Monde vénèrent des divinités qui ne sont pas humaines à l'origine, empruntant des dieux aux nains, aux elfes et même aux halflings pour les inclure dans leurs prières et leurs cérémonies. Les exemples suivants ne constituent qu'un échantillon des dieux mineurs adorés dans le Vieux Monde. Pour découvrir d'autres divinités mineures autour desquelles vous bâtirez vos propres traditions, reportez-vous à la **Table 3–1 : autres dieux mineurs.**

Artho l'Inébranlable

Fidèles à la tradition et aux coutumes de jadis, il existe des vieillardes et des vieillards grincheux qui conservent sur eux des idoles de pierre d'Artho. Ainsi, quand ils sont confrontés à un développement ou à un changement qu'ils soupçonnent de menacer la fibre morale du Middenland, ils exhibent l'idole pour rappeler à tous les valeurs et les coutumes auxquelles les Middenlanders devraient adhérer. Par ailleurs, si leurs protestations se voient ignorées, l'idole fait un gourdin tout à fait efficace.

Borchband, la Voix

Les politiciens et autres légistes du Reikland et d'Altdorf conservent des amulettes de Borchband plongées dans des coupes de vin dans l'espoir de distraire l'attention du dieu et de l'empêcher d'envoyer des agitateurs mettre leurs plans en péril.

Helgis la Noire, matrone des veuves

Pour détourner l'attention de Helgis la Noire, certaines femmes tuent un animal qu'elles revêtent des habits de leur époux. Elles traînent ensuite le cadavre dans les bois pour l'offrir à la sorcière qui leur vole les êtres qu'elles aiment.

Forsagh, dieu des Augures

Les bergers de l'Averland enamourés invoquent parfois Forsagh dans l'espoir d'apprendre si l'objet de leurs pensées leur rendra leur affection. Après avoir prononcé une brève prière, ils examinent la consistance de la première pile d'excréments qu'ils trouvent. Des déjections molles et spongieuses indiquent que la bien-aimée éprouve un tendre sentiment, tandis qu'une matière dure et sèche avertit le berger qu'il vaut mieux chercher ailleurs.

Gargali, dieu du Minerai Caché

Avant de pénétrer dans une nouvelle galerie, les mineurs du Wissenland attachent un petit morceau de papier portant le symbole de Gargali à la patte d'un moineau qu'ils mettent en cage. Si l'oiseau meurt, les mineurs pensent qu'ils sont proches d'un nouveau filon de minerai. Pour diverses raisons, rares sont les individus à même de confirmer si cette astuce fonctionne réellement.



TABLE 3-1 : AUTRES DIEUX MINEURS

Cette table décrit quelques-unes de ces divinités ainsi que leur sphère d'influence et la province ou le pays où elles sont les plus populaires. Vous y trouverez également quelques dieux non humains qui sont reconnus (et, plus rarement, respectés) par les habitants humains de l'Empire.

Nom*	Sphère d'influence	Lieu
Aach	L'Aach et Aachen	Ostland
Affairiche	Marchands	Bretonnie
Ahalt	Chasse, fertilité, sacrifice	Wissenland
Ahltler	Menuiserie, ébénisterie	Hochland
Albaulea	Agriculture	Stirland
Altaver	L'Aver	Averland
Arvala	Charpenterie	Ostermark
Bögenauer	Bögenhafen	Bögenhafen
Bylorak	Marais de Bylorhof	Stirland
Clio	Histoire	Reikland
Dame du Lac	Bretonnie	Bretonnie
Dazh	Le feu et le soleil	Kislev
Dehagli	Tailleurs	Averland
Dyrath	Fertilité	Reikland
Eldal	Le Veldt	Ostermark
Esmerelda (H)	Maison et foyer	Mootland
Furie	Colère du juste	Reikland
Gadd	Montagnes du Bord du Monde	Stirland
Gaffey (H)	Construction	Mootland
Gazul (N)	Protecteur des morts	Est de l'Empire
Gid	Col du Pic	Ostermark
Gorol	Ruisseaux	Ostermark
Grand-père Reik	Le Reik	Reikland
Grungni (N)	La forge	Stirland
Gunndred	Vol de bétail	Averland
Guvaur	Taureaux	Ostland
Haendryk	Marchands	Pays Perdu
Haleth	Dame chasseresse	Nord de l'Empire
Haleth	Fertilité	Middenland
Händrich	Commerce	Reikland
Homme d'Azur	Ciel	Nordland
Hyacinthe (H)	Fertilité	Mootland
Hyssron	Tertres sacrés	Averland
Ishnernos	Esprit de la terre	Talabecland
Josias (H)	Tabac	Mootland
Kakarol	Chevaux	Ostland
Kalita	Marchands	Kislev
Karnos	Bêtes	Talabecland
Karog	Forêts	Nordland
Kavarich	Chevaux	Ostermark
Khirreth	Bois d'Oberstein	Wissenland
Koppalt	Les Koppens	Talabecland
Ktharta	Lac Delb	Middenland
Lucan	Fondateur de Luccini	Tilée
Luccina	Fondatrice de Luccini	Tilée
Lupos	Prédateurs	Hochland
Manalt	Pêcheurs	Nordland
Manhavok	Inondations	Stirland
Margileo	Honneur	Averland
Mathlann (E)	Mer	Forêt de Laurelorn
Mercopio	Marchands	Tilée
Mermedus	Mer des Griffes	Norsca
Millavog	Danse	Wissenland
Mittlmund	Gardien des esprits sans repos	Wissenland
Narvorga	Fertilité	Stirland
O Prospero	Marchands	Estalie
Oboroch	Monts du Milieu	Hochland
Père Corbeau	Corbeaux et corneilles	Averland
Phineas (H)	Agriculture	Mootland
Quinsberry (H)	Ancêtres	Mootland
Roi des Neiges	Neige	Nord de l'Empire
Rudric	Gloire	Middenland
Salyak	Charité	Kislev
Sarriel (E)	Rêves	Forêt de Laurelorn
Scripsisti	Scribes	Talabecland
Seppel	Vengeance	Stirland
Shadreth	Traque	Talabecland
Shrowl	Chasse	Hochland
Skalor	Troc	Ostland
Söll	Soleil	Wissenland
Stovarok	Conteurs	Nordland
Stromfels	Tempêtes	Nordland
Styriss	Braconniers	Ostermark
Toar	Foudre	Talabecland
Tor	Tonnerre et foudre	Kislev
Torothal (E)	Pluie et rivières	Forêt de Laurelorn
Ursash	Chasseurs d'ours	Ostland
Ursun	Ours	Kislev
Urvijak	Gelées matinales	Ostermark
Uutann	Chênes	Middenland
Vallich	Forgerons et charpentiers navals	Nordland
Wulfor	Lac Wolfen	Ostland

*(N) = divinité des nains, (E) = divinité des elfes, (H) = divinité des halflings



Katya, déesse de la Beauté Désarmante

Le culte de Katya est extrêmement localisé, presque inconnu hors du Reikland. Les jeunes vierges dissimulent parfois de petits symboles de Katya dans les biens de ceux qu'elles aiment afin de les rendre incapables de résister à leurs charmes.

Loerk, Seigneur de la Danse

Quand un habitant du Nordland a des verrues aux pieds, on dit que c'est la preuve du déplaisir du Seigneur de la Danse. Ceux qui s'opposent par principe à la danse encouragent le développement de ces excroissances en les frottant avec des crapauds. Pendant les grandes fêtes, ces hommes et ces femmes s'asseyent en exhibant fièrement leurs pieds nus pour montrer leur mépris. Certains affirment que ces gens sont en réalité des adorateurs d'Artho venus du Middenland.

Narlog l'Inévitable

Quand les habitants de l'Ostland parlent des « bonnes grâces de Narlog », ils évoquent généralement la mort, les impôts, le dédain d'une femme et ce qui se produit lorsqu'on laisse un Averlander seul avec un mouton.

Renbaeth l'Astucieux, patron des juristes

Les habitants du Talabecland ont une expression quand quelqu'un fait une mauvaise affaire ou est dupé en passant un marché. On dit que cette personne a « payé le droit de passage de Renbaeth », en référence aux prix exorbitants exigés par les très estimés membres des forces de l'ordre de Talabheim.

Shaback, dieu des Bourbiers et des Marais

Il est vénéré par les autochtones des marais Maudits, même si hors de cette région, le nom de Shaback est plus un juron que le patronyme d'une divinité. Les habitants des environs grommellent souvent « Shaback » quand ils marchent dans quelque chose de désagréable.

Sheirrich, le Vent Perdu

En Averland, dès qu'on sent une odeur déplaisante, la coutume veut qu'on s'exclame aussitôt : « Sheirrich a lâché un vent ! » La dernière personne du groupe à le dire est censée être à l'origine de l'odeur, que ce soit vrai ou non, et ses compagnons se gaussent d'elle.

Tahrveg, la Flèche Vive

Jadis, Tahrveg était un dieu populaire, et la plupart des archers sacrifiaient un doigt au dieu pour qu'il favorise leur précision au tir. Lors de la dernière Incursion du Chaos, la terreur se répandit et des archers se coupèrent tant de doigts qu'ils ne pouvaient plus tenir leur arc. Depuis lors, le dogme a changé et le sacrifice est symbolique : l'archer doit tremper son doigt dans sa propre urine pour s'assurer de viser juste. Certaines jeunes filles gloussent en affirmant que cela les aide aussi à viser avec une autre sorte de dard.

Wendred, dieu du Devoir et du Service

Ce dieu est révéré en divers endroits du Wissenland. Quand une personne se voit confier une tâche importante, on dit qu'elle « porte le fardeau de Wendred ».



ESPRITS ANCESTRAUX

La famille et la lignée sont des choses extrêmement importantes dans le Vieux Monde. Les fiers membres des diverses tribus qui fondèrent l'Empire prennent la généalogie très au sérieux et la plupart tiennent leurs ancêtres en haute estime. Pour les honorer, presque toutes les maisons du Vieux Monde abritent un petit oratoire ou lieu saint où sont disposés des souvenirs, statuettes et autres objets commémoratifs. On fait appel à ces ancêtres en même temps qu'aux divinités, afin d'attirer la chance, les récoltes abondantes et d'autres effets positifs sur la famille. Si la plupart se contentent de faire appel à la force collective de la lignée tout entière, les membres des familles qui ont la chance de compter un ancêtre particulièrement célèbre se considèrent comme privilégiés et invoquent maintes fois son nom dans leurs prières. Les nobles en particulier révèrent particulièrement leurs ancêtres. Les plus riches bâtissent des oratoires et des temples qui peuvent rivaliser avec ceux des divinités, ce que les membres de cultes organisés voient d'un œil suspicieux, considérant ce comportement orgueilleux comme inapproprié et irrespectueux.

Les communautés humaines qui vivent près de celles des nains portent ce genre de pratique à son paroxysme. Les habitants du Wissenland, de l'Averland oriental et de l'Ostermark ont souvent été accusés de témoigner plus d'adoration à leurs défunts ancêtres qu'aux dieux vivants. Les nains acquiescent devant cette pratique qu'ils respectent, et c'est l'une des raisons pour lesquelles les humains et eux parviennent à s'entendre. Toutefois, les nains plaignent souvent ces pauvres humains à la vie éphémère, qui ont tellement plus d'ancêtres qu'eux à qui prêter hommage... On se demande bien comment ils arrivent à se souvenir de tous !

Les halflings de l'Empire vénèrent eux aussi leur famille et leurs ancêtres, bien qu'ils érigent rarement des sanctuaires en l'honneur des défunts. Ils sont plutôt du genre à montrer leur respect pour leurs morts à travers des chansons ou des histoires. En fait, l'une des méthodes permettant d'aiguiser la mémoire (une leçon vitale, aussi ennuyeuse soit-elle, et qu'on enseigne à tous les enfants halfling) consiste à réciter sa propre lignée en remontant aussi loin que possible dans le temps.

Les elfes ont eux aussi beaucoup de respect pour leurs ancêtres, mais ils ne les vénèrent en aucun cas comme les humains ou les nains. En raison de leur existence incroyablement longue, les elfes sont souvent en contact avec leurs arrières arrière-grands-parents pendant une grande partie de leur vie adulte. Quand un elfe meurt, on chante des chansons et on lit des poèmes, et l'esprit du défunt peut s'en aller sans remords. Les humains voient d'un œil circonspect la manière blasée qu'ont les elfes de parler de leurs ancêtres, et les nains trouvent cette attitude à la fois impolie et méprisable. Il s'agit là d'une des nombreuses raisons pour lesquelles ces deux races s'entendent si mal.

ESPRIT ANCESTRAL

1d100	Résultat
01–05	*Tu as souillé le nom de notre famille !* L'esprit est si scandalisé par vos actes qu'il vous abandonne. Avant de pouvoir faire de nouveau appel à votre esprit ancestral, vous devez passer 1 heure par jour pendant 1d5 jours à prier l'esprit de revenir et à vous excuser de votre comportement honteux. Offrir un bol de sang frais à chaque invocation réduit ce temps de moitié.
06–15	*Attends, je vais te montrer comment faire !* L'esprit ancestral sent votre détresse et confère un bonus de +20% à votre prochain test de caractéristique ou de compétence.
16–20	*Tu n'écoutes rien !* L'esprit pense que vous devez apprendre l'humilité. Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique ou de compétence au cours des prochaines 24 heures, vous avez 10% de chances que l'esprit vous impose un malus de –10%.
21–30	*Oui, très bien, j'aurais fait pareil !* L'esprit est ravi de vos actions et vous récompense. Vous gagnez un bonus de +10% à une caractéristique ou compétence de votre choix.
31–35	*Abruti !* L'esprit vous crache son venin dans la tête. À votre prochain tour de jeu, vous ne pourrez utiliser qu'une demi-action.
36–45	*Là, là, tout va bien.* L'esprit vous apaise. Vous récupérez 1 point de Blessures.
46–50	*Toi, un de mes descendants ? Foutaises !* Pris de colère, l'esprit nie votre existence. Vous perdez tout accès à ce talent pour une durée de 24 heures.
51–60	*Bien joué !* À votre prochain test réussi, vous gagnerez un degré de réussite supplémentaire.
61–65	*De toute évidence, tu n'étais pas concentré.* À votre prochain test réussi, réduisez le nombre de vos degrés de réussite de un, pour un minimum de 0.
66–75	*Laisse-moi t'aider.* Vous pouvez immédiatement entreprendre une autre action.
76–80	*Tu fais pleurer ta pauvre mère.* Tous les tests effectués durant l'heure qui suit subissent un malus de –10% à cause du bruit des lamentations qui résonne dans votre tête.
81–90	*Tu es la fierté de la famille.* Regagnez 1d5 points de Blessures quel que soit votre niveau de santé.
91–95	*Quelle folie !* L'esprit commence à hurler et à gémir dans votre tête. Effectuez un test de Force Mentale pour éviter de gagner 1 point de Folie.
96–00	*Tu feras mieux la prochaine fois.* Aucun effet supplémentaire.

Esprits ancestraux et personnages

L'importance de la famille au sein de l'Empire peut légitimement amener un joueur à vouloir que son personnage chante les louanges de sa lignée pendant la partie. D'un autre côté, un personnage peut aussi porter le fardeau des actes répréhensibles d'un de ses lointains ancêtres, lesquels ont entaché sa famille tout entière d'une honte éternelle.

Si l'on peut dire que chaque famille est hantée par au moins un de ses ancêtres (du point de vue symbolique s'entend), dans certains cas extrêmes, il s'agit d'une réalité physique : des esprits, des fantômes et autres morts-vivants hantent leurs descendants vivants. Il est rare, mais possible, qu'un personnage ait à gérer l'apparition de l'esprit d'un de ses ancêtres. Pour le MJ, l'occasion peut se présenter de bien des façons. La plus évidente consiste à faire apparaître l'ancêtre sous forme de fantôme, bien qu'un simple murmure dans le vent (ou dans la tête du personnage) puisse également suffire.

Esprit ancestral (talent)

Description : vous avez attiré l'attention de l'un de vos ancêtres et son esprit vous hante depuis ce jour. Si cette entité fait de son mieux pour vous aider lors de vos aventures, elle est prompte à vous admonester et à vous réprimander si vous agissez d'une manière qui puisse faire honte à la famille. Dès que vous dépensez un point de Fortune, vous bénéficiez des effets habituels, mais vous devez également lancer 1d100 sur la table ci-dessus.



SUPERSTITIONS ET COUTUMES DU PEUPLE

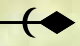
Dans ce monde rempli de lanceurs de sorts, de démons prêts à tenter les fidèles et de mutants rôdant dans la nature, les habitants du Vieux Monde sont, volontairement ou non, incroyablement superstitieux. Il se passe rarement un moment sans que l'individu moyen n'entreprenne quelque rituel portant chance, comme murmurer une prière hâtive après avoir croisé l'ombre d'une victime de la peste ou jeter une pincée de sel par-dessus son épaule. Il existe des superstitions de toutes sortes, depuis celles qui concernent le destin d'une personne jusqu'aux malédictions en passant par quelques rares cadeaux du destin.

La plupart des superstitions de l'Empire sont immémoriales, et rares sont ceux qui se souviennent du raisonnement qui les sous-tend. Mais les traditions de l'Empire ont la vie dure, et la majorité de ses habitants se soucient comme d'une guigne qu'elles aient encore un sens ou même un quelconque pouvoir.

La vie rude et cruelle que mènent la plupart des habitants de l'Empire leur fait considérer presque tout événement sous le filtre de la superstition, la plupart du temps avec une tendance cynique et paranoïaque. Il est bon que les joueurs s'en rappellent et interprètent cette attitude. Les personnages éduqués sont presque pires, faisant remarquer la fausseté de leur raisonnement aux masses ignorantes, et ce, souvent au moment le plus inopportun. Toutefois, quels que soient le niveau d'éducation et le statut d'un individu, la superstition s'immisce dans les gestes de chaque jour.

Une personne qui croit qu'elle est sous l'effet d'une malédiction issue d'une superstition peut généralement être « guérie » par un autre acte du même genre. Il existe une pléthore de charlatans et de « sorciers de village » (à ne pas confondre avec la carrière du même nom) tout à fait inefficaces et prodiguant des conseils et des ingrédients destinés à annuler les effets d'une superstition. Naturellement, rien de tout cela ne fonctionne vraiment, mais un MJ peut et doit mettre l'accent sur les méthodes les plus bizarres permettant de « lever une malédiction ».

Magie et superstition



La ligne de démarcation est étroite entre ce que l'on considère comme de la vraie magie et ce qui n'est que simple superstition. Les sages, les érudits et les magiciens débattent tous de la nature de la superstition quand elle s'applique à la technique

EXEMPLES DE SUPERSTITIONS

Voici quelques exemples des croyances auxquelles les personnages peuvent être confrontés durant leurs aventures au sein de l'Empire. Si la plupart sont de nature inoffensive, quiconque viole ces étranges coutumes peut être pris pour un hérétique, voire une sorcière potentielle, par les gens qui l'entourent. Ces croyances sont ancrées dans le cœur de ces populations ignorantes, tandis que des individus plus cosmopolites auront tendance à s'en gausser... pour les remplacer par leurs propres croyances irrationnelles.

Quand un corbeau se pose sur la tombe d'un mort de fraîche date, cela signifie que son âme est passée sans encombre dans le royaume de Morr.

Croiser l'ombre d'un individu frappé par la peste porte affreusement malchance.

Quand on trouve une pièce par hasard, il faut la dépenser dans une entreprise risquée.

Évitez de vous asseoir du côté aveugle d'un borgne.

Un serment fait à Sigmar en frappant du métal à l'aide d'un marteau se voit renforcé.

Les cloches, les gongs et le bruit du métal que l'on frappe éloignent les forces du Chaos.

Quand on prend les chaussures d'un mort, il faut laisser les lacets dénoués jusqu'à la prochaine pleine lune, sans quoi l'ancien propriétaire reviendra vous hanter.

Quand un chat croise votre chemin, c'est que Ranald surveille ce qui se passe. S'ils sont deux, c'est la catastrophe assurée.

Les gobelins ne peuvent pas vous attaquer pendant la pleine lune.

Quand on est malade, il suffit de porter une pomme dans sa poche et de l'y laisser pourrir. Elle absorbera la maladie.

Quand une vache meugle dans les ténèbres, on peut s'attendre à une catastrophe le lendemain.

Les promesses passées à la croisée des chemins ont un poids extraordinaire et s'avèrent particulièrement contraignantes.

Quand on prononce le nom d'une personne trois fois d'affilée, on l'attire vers soi.

Il faut brûler ou enterrer les cheveux coupés et les rognures d'ongles, de peur qu'une sorcière ne s'en serve à des fins malveillantes.

Quiconque frotte le ventre d'un halfling ivre aura de la chance le jour suivant.

Quand on demande à un homme l'origine de ses cicatrices, il faut écouter son histoire jusqu'au bout, ou il vous arrivera la même chose.

Pour écarter la variole, il faut répandre du lait caillé sur sa propriété.

Quand de la poussière ou de la suie se dépose sur de la farine fraîchement moulue, on est sûr que quelqu'un va mourir bientôt.

Les sorcières se cachent dans les puits abandonnés.

Si on tue un homme ivre, il faut répandre une chope d'ale à terre pour son âme, ou il reviendra de la tombe pour vous la réclamer.

Quand une pomme de pin vous tombe sur la tête, c'est que vous allez vous marier dans l'année.

Les rames brisées ou trop vétustes doivent être abandonnées à la dérive. Le fait de les brûler provoque le courroux de Manann, qui vous égarerait lors de votre prochain voyage en mer.

Boire de l'ale contenant des poils de la barbe d'un nain immunise contre la maladie (humains uniquement).

Faire manger dans sa main une pomme au cheval qui mène un attelage funéraire porte chance.

Pour extirper le venin d'un serpent, il suffit de frotter de l'or contre la blessure.

Celui qui brûle du pain verra sa maison incendiée.

magique. Ils se posent souvent cette question : la magie fonctionne-t-elle grâce à la nature superstitieuse du peuple, ou les gens sont-ils superstitieux à cause des effets de la magie ? Les plus sages conviennent qu'il y a un peu des deux.

Bien que les magisters aient tendance à mépriser les pratiques arriérées des masses, la plupart reconnaissent que ce genre de comportement a ses raisons. Plus d'une croyance est née des paroles en l'air d'un magicien qui a vu alors les Vents de Magie se distordre et changer à cause de l'attitude de ceux qui réagissaient à ses commentaires.

Le citoyen moyen de l'Empire voit peu de différence entre superstition et magie, et c'est là une source infinie de problèmes pour ceux qui vivent de la dernière. Pour la plupart des gens, le monde est un endroit dangereux et mystérieux où l'on ne peut se garder des pouvoirs maléfiques qu'en murmurant certaines phrases ou en accomplissant des actes spécifiques, qu'ils aient un sens ou non.

Au bout du compte, c'est au MJ de déterminer si l'accomplissement d'un acte superstitieux a l'effet désiré ou non. Comme dans le cas d'une bénédiction (cf. page 171 de *WJDR*), le fait d'accomplir l'acte superstitieux approprié au moment voulu peut conférer au personnage un petit bonus sur un test, écarter une personne particulière ou provoquer une malédiction mineure. Si l'effet de la plupart des superstitions est sinistre, elles ne devraient jamais provoquer une mort immédiate, défigurer quelqu'un de façon épouvantable ou provoquer d'effroyable malédiction : c'est à partir de là que la magie prend le pas sur la superstition. La superstition doit au contraire n'être utilisée que pour créer l'atmosphère et faciliter l'interprétation, en étant peut-être liée à une personne de la même façon que les destinées (cf. page 152). Au pire, une malédiction infligée par un acte superstitieux ne devrait pas imposer un malus supérieur à –5% à un test. Mais ne vous y trompez pas : aussi anodine que soient ces malédictions mineures, elles sont le reflet de celles, bien plus terribles, qui protègent parfois les tombes et les ruines. Pour plus d'informations sur ces puissantes malédictions, reportez-vous au supplément *Le Seigneur Liche*.

Il est étonnant de noter que les magisters sont incapables de se servir des superstitions de cette manière. Il est possible que leurs liens avec les vents aethyriques les empêchent d'accomplir ce genre d'acte de faible envergure. Comme la plupart des superstitions visent à protéger de la magie, le contraire n'est pas vrai : un comportement superstitieux, s'il est permis, s'applique bien aux magisters, aux sorcières et autres personnes pratiquant la magie.

Le mauvais œil

La plupart des habitants du Vieux Monde craignent le pouvoir du mauvais œil, et on met généralement le moindre coup du sort sur le compte de cette ignoble malédiction. La plupart des gens qui souffrent du mauvais œil ne savent pas vraiment comment ils l'ont « attrapé » ni qui les a gratifiés de ce regard sinistre, mais ils sont tout à fait certains d'en être victimes. Celui qui découvre des insectes dans sa nourriture, qui trouve à l'ale un goût de poussière, qui perd toute discrétion ou dont le bras perd de son assurance est assuré de voir là les symptômes du mauvais œil dans toute sa malveillance.

En tant que malédiction, le mauvais œil peut apparaître n'importe où, sur n'importe quelle surface, et il peut provenir de n'importe qui. Une vieillarde acariâtre qui pose son œil aveugle et pâle sur un individu transmet à coup sûr quelque maléfice, et le regard plein de haine d'une femme abusée porte toujours malchance. Certaines formes de mauvais œil ne sont pas transmises par des personnes, mais gravées sur des portes, dessinées dans la boue ou la poussière ou encore tracées dans de l'argile



et placées dans la poche de l'offenseur... Dans tous les cas, les effets sont identiques. La victime est maudite et seules des mesures désespérées permettent de lever la malédiction.

Pour se débarrasser d'une telle calamité, on atteint des sommets de ridicule. Les habitants du Vieux Monde vont jusqu'au bout de leurs fantasmes superstitieux dans ce genre d'affaire. L'un des exemples les plus extrêmes consiste à se dévêtir entièrement, à se barbouiller de bouse et à courir en tous sens avec les mains sur la tête. La méthode attirera sans doute les regards et transférera donc le mauvais œil à quelque autre pauvre bougre. Une autre technique consiste à gober les yeux de neuf porcs et à se forcer ensuite à rendre ce repas peu ragoûtant (ce qui ne pose généralement pas de problème). Toutefois, la plupart des gens vont tout simplement voir la personne qui a jeté la malédiction et s'amendent de leur mauvais comportement. Les habitants du Vieux Monde trouvent cette attitude tout à fait stupide, car on risque par là même d'être victime d'un autre mauvais œil !

En réalité, la meilleure façon de se protéger de cette affreuse affliction consiste à éviter d'en être la cible en premier lieu. Les vrais superstitieux ont toujours des poulets autour d'eux, car ces volailles rendent tous les regards sans sourciller. Les paranoïaques qui portent un poulet sous le bras ne sont que trop courants dans les lieux les plus reculés de l'Empire. Certains se contentent de porter un bandeau sur les yeux, car la malédiction ne peut pas affecter quelqu'un qui ne voit rien.

Variantes des coutumes populaires

De la même façon que l'Empire n'est qu'un amalgame de peuples unifiés et réunis sous la bannière d'un même Empereur, les croyances de ses habitants sont tout aussi diverses. Les habitudes religieuses varient d'un endroit à un autre. Les habitants du Vieux Monde ont des vues notoirement étriquées, et rares sont ceux qui s'aventurent au-delà de quelques kilomètres de leur foyer. Par conséquent, les croyances et les coutumes religieuses connaissent de légères variantes même entre deux localités proches l'une de l'autre. Ceux qui voyagent un peu plus acceptent cette réalité pour ce qu'elle est, tant que les us auxquels ils sont confrontés ne leur paraissent pas blasphématoires ou trop éloignés des limites de l'acceptable.

La plupart des variantes cultuelles sont mineures. Par exemple, une ville qui célèbre le retour du printemps peut demander aux participants à la fête de porter des fleurs dans les cheveux tandis que ceux du village situé au bout de la route porteront des guirlandes de fleurs autour du cou. Toutefois, ces nuances peuvent troubler un étranger qui se rend dans une autre région. Selon les croyances et la rigidité du mode de pensée des habitants, certaines de ces variantes peuvent même paraître hérétiques ou blasphématoires. Les répurgateurs, toujours sur les traces de la moindre hérésie, acceptent à contrecœur le fait qu'une pratique cultuelle unifiée soit impossible en raison de la simple taille de l'Empire. Toutefois, si une communauté isolée va trop loin dans sa différence, le choc et les rumeurs parviendront assurément aux oreilles d'un répurgateurs.

Prières et paroles saintes



Les prières et les phrases sacrées sont des éléments très importants de la vie du croyant. Au fil d'une journée ordinaire, un citoyen moyen prononce une bonne dizaine de prières brèves, de remerciements et de bénédictions, tandis qu'un adepte dévot en psalmodie des centaines. La plupart des gens se rendent à peine compte qu'ils les prononcent, et ces phrases constituent une bonne proportion du jargon populaire.

Naturellement, ces phrases et ces dictons changent d'une province à l'autre, voire même au sein d'une même ville, et chacun est investi d'une signification subtile. Un individu déguisé peut révéler par inadvertance son origine, son statut social ou son éducation en laissant échapper la mauvaise phrase devant la mauvaise personne.

Il est bon que les joueurs développent leurs phrases sacrées préférées et en fassent généreusement usage durant la partie.



Noms sacrés

La plupart des habitants de l'Empire reçoivent plusieurs noms durant leur vie : des surnoms, de petits noms affectueux, des noms secrets au sein de certains ordres, etc. La plupart des prêtres et des magisters conviennent que les noms sont porteurs d'un certain pouvoir, et que le fait de connaître le nom d'un individu confère un certain degré de contrôle sur celui-ci. Bien des rituels divins et magiques et des sorts nécessitent de connaître le nom de la personne pour fonctionner correctement.

Dans presque tous les cultes, les adeptes reçoivent un nouveau nom quand ils accèdent au statut d'initié, de prêtre et de grand prêtre (s'il y a lieu). Le culte de Ranald est unique dans la mesure où une personne reçoit souvent deux noms, voire plus, à chaque étape : un qu'il utilisera parmi les adeptes, et un autre nom privé par lequel il se désignera lorsqu'il priera Ranald. Il n'est pas rare qu'au moins un de ces noms soit extrêmement grivois ou grossier. D'un autre côté, les verenéens évitent ce genre de nom et préfèrent s'en tenir aux titres seuls.

Si un joueur décide que son personnage entreprend une carrière religieuse, comme initié, prêtre consacré, prêtre ou n'importe laquelle des nouvelles carrières de ce livre, vous devez lui fournir un nouveau nom sacré approprié qu'il utilisera au sein du culte. Selon le culte, ce nouveau nom peut n'être pratiquement pas utilisé ou carrément remplacer l'ancien, du moins quand il est parmi des adeptes similaires.

Pour plus d'informations sur les noms sacrés, reportez-vous au **Chapitre VI**.

Signes et gestes sacrés des cultes

Les adeptes ont différentes manières d'afficher leur foi, que ce soit aux yeux des non-initiés ou à ceux de leurs pairs. L'utilisation de signes, de gestes de la main et de salutations sacrées est une démonstration de respect à l'égard des autres adeptes et des dieux. Ces saluts sont couramment utilisés quand les adeptes se rencontrent pour la première fois de la journée, et on les reproduit quand on se sépare. Chaque culte dispose de son éventail de signes secrets qui ne sont connus que des adeptes de confiance. Ils peuvent exprimer la détresse, une grande admiration, ou d'autres choses qui ne peuvent être comprises que par les fidèles.

Signes de Manann

Les signes de Manann sont étroitement liés aux gestes accomplis par les marins. Ces derniers saluent en portant leur main ouverte à la tempe, puis en l'en écartant vivement. Il s'agit là d'un geste de respect envers leurs officiers, et il convient tout à fait lorsqu'on présente ses hommages à Manann. Quand un fidèle joue de malchance, il fait le geste avec les deux mains à la fois et les fait descendre au niveau de ses hanches en faisant une sorte de boucle, terminant avec les paumes tournées vers le haut et le visage baissé en direction du sol. Les fidèles qui prient ardemment conservent parfois un bras levé au-dessus de la tête, index tendu, s'efforçant de sentir le vent dans l'espoir de comprendre la volonté de Manann. Ce geste est aussi considéré comme un test de force et de volonté pour le fidèle, qui doit tenir le bras levé le plus longtemps possible. Les adeptes de Manann frappent parfois des mains, comme pour applaudir, pour montrer leur désapprobation, évoquant ainsi la nature tumultueuse de la mer.

Signes de Morr

Les adeptes de Morr se saluent par un geste étrange qui consiste à placer la main, paume grande ouverte, en haut du visage et à la faire descendre lentement. Ce salut est connu sous le nom de « suaire de Morr », et il représente les ténèbres et le geste symbolique qui referme les yeux d'un cadavre pour la dernière fois. Les gens ordinaires utilisent ce geste quand ils se réfèrent à des parents ou des amis défunts et bien-aimés, dans l'espoir que Morr les ait emmenés en sécurité dans son royaume. Utiliser ce salut en toute autre occasion est censé provoquer une affreuse malchance, car on dit qu'il attire l'attention de Morr sur celui qui le pratique. Un adepte qui marche avec les mains serrées derrière le dos indique qu'il désire qu'on le laisse tranquille afin de méditer sur la nature de la vie et de la mort. Il arrive aussi que les adeptes de Morr placent les deux mains paume vers le bas, comme s'ils poussaient quelque chose. C'est ainsi qu'ils font signe à leurs compagnons d'abandonner et de laisser faire quand une affaire est insoluble, impossible à démêler ou quand il vaut mieux éviter de persister.

Signes de Myrmidia

Le salut de Myrmidia consiste à tendre les doigts de la main en éventail pour représenter les rayons du soleil, un symbole courant au sein de ce culte. On commence avec la main ouverte devant la poitrine, puis on l'écarte sur le côté. Les fidèles plongés dans la méditation maintiennent souvent les deux paumes dans cette posture devant le front tout en fermant les

EXEMPLES DE DICTONS SACRÉS

Voici quelques exemples de phrases sacrées que des milliers de gens prononcent quotidiennement. Les joueurs peuvent décider de les inclure au vocabulaire de leurs personnages pour renforcer leur interprétation.

«*Par la terre, l'arbre et les os.*» – Serment courant chez les adeptes de Taal et Rhya.

«*Tu as les cornes dures comme Taal !*» – Expression utilisée pour suggérer qu'une personne se comporte mal.

«*Puisses-tu te désaltérer au nectar de Rhya.*» – Bénédiction pour les mères pleines d'espoir.

«*Je suis le métal. Sigmar est le marteau.*» – Utilisé pour montrer la soumission à la volonté de Sigmar.

«*À la lumière de l'étoile.*» – Utilisé par les sigmarites pour évoquer un événement menaçant ou capital.

«*Prends la route de l'est.*» – Invocation de courage chez les sigmarites.

«*Que les corbeaux se posent sur toi.*» – Expression des adeptes de Morr signifiant «que ta mort soit facile».

«*Il a pris la rose noire.*» – Expression des adeptes de Morr signifiant qu'une personne est morte récemment.

«*Occupe-toi de ton jardin.*» – Avertissement des adeptes de Morr utilisé pour indiquer à quelqu'un qu'il risque sa vie.

«*Suis l'aigle et non la tour.*» – Exhortation à faire preuve de bon sens chez les myrmidéens.

«*La flèche n'est pas à côté de la cible.*» – Réponse des myrmidéens à une révélation effrayante.

«*Mes larmes ne tariront pas pour ta douleur.*» – Phrase des adeptes de Shallya pour démontrer la sympathie, généralement envers les malades.

«*Le cœur de la dame est vide.*» – Une phrase des adeptes de Shallya utilisée pour évoquer des scènes d'intense souffrance.

«*Il a les yeux secs.*» – Expression des adeptes de Shallya pour désigner un individu dépourvu de pitié.

«*Va couper la patte d'un chat noir !*» – Phrase courante chez les adeptes de Ranald et signifiant «bonne chance».

«*Il a les doigts croisés.*» – Phrase des adeptes de Ranald qui désigne une personne indigne de confiance.

«*Que Ranald te couvre de ses bienfaits.*» – Malédiction des adeptes de Ranald.

«*N'est pas toujours chien celui qu'on entend aboyer de loin.*» – Malédiction des adeptes d'Ulric impliquant qu'une terrible menace s'approche.

«*Le feu froid révèle tout.*» – Invocation des adeptes d'Ulric pour les individus qui disent la vérité.

«*Parole de sigmarite.*» – Une phrase utilisée, quoique rarement, par les adeptes d'Ulric pour désigner un mensonge.

«*Dis la vérité.*» «*Sois la vérité.*» – Échange d'adieux courant entre deux adeptes de Verena. La première phrase est prononcée par le premier interlocuteur, et la deuxième par le second.

«*L'affaire est lourde.*» – Expression des adeptes de Verena avertissant d'une situation déséquilibrée.



yeux, dans l'espoir d'accéder à la compréhension spirituelle. En Estalie, les fidèles de Myrmidia se donnent une claque sur le cou quand ils se sentent trahis, tandis qu'en Tilée, ils s'inclinent en direction de l'ouest quand ils sont gagnés par le désespoir.

Par ailleurs, le culte militariste de Myrmidia utilise des saluts répandus au sein des armées de l'Empire. Le plus courant consiste à tenir le poing fermé devant le cœur, avec le bras parallèle au sol. Pour afficher une approbation totale, les fidèles tiennent les bras bien droits le long du ventre tout en serrant les poings. Ce signe est également répandu chez les compagnons d'armes : il s'agit là d'une démonstration de respect ordinaire, et presque familière. Parmi les fidèles, placer le dos de la main sur le pommeau de son épée est une façon subtile et personnelle de montrer sa désapprobation par rapport à une situation donnée.

Signes de Ranald

Tous les habitants de l'Empire connaissent le salut de Ranald, qui consiste à croiser l'index et le majeur de la main droite. Il est utilisé quotidiennement par tous ceux qui veulent attirer la chance ou éviter un coup du sort particulièrement terrible. On dit que croiser les doigts derrière le dos permet de « dissimuler » un mensonge au moment où on le prononce. Cependant, le faire à la vue de tous indique qu'une personne dit la vérité absolue. Deux adeptes peuvent se démontrer discrètement leur allégeance à Ranald en effectuant ce salut de la main gauche. Ce geste est considéré comme attirant la malchance par le reste du peuple, mais les vrais adeptes savent qu'il n'en est rien. Maintenir les doigts croisés devant le visage de quelqu'un est une grave insulte, et c'est le meilleur moyen de déclencher une bagarre. Les fidèles se prêtent serment les uns aux autres en croisant leurs index respectifs. Quand les adeptes de Ranald manquent gravement de chance, il leur arrive de croiser les doigts des deux mains et même les orteils. On pense que plus on a de doigts croisés, plus on écarte la malchance. Les autres adeptes peuvent marcher en tenant leur index et leur majeur serrés dans la main gauche pour indiquer que d'étranges événements sont à prévoir. Finalement, quand les adeptes de Ranald pensent qu'ils sont affligés d'une terrible malchance, ils se passent le dos de la main sous le menton pour prévenir le dieu qu'ils ont tiré des leçons de leurs erreurs et qu'ils aimeraient voir revenir la chance.

Signes de Shallya

Le salut des adeptes de Shallya consiste à faire un signe de croix sur leur cœur, généralement en baissant la tête. Un autre signe courant consiste à se toucher les lèvres du bout du majeur et de l'index, puis à désigner une personne de ces doigts. C'est un signe de grand respect et d'admiration. Les fidèles qui s'occupent d'une personne dans les derniers moments de sa vie maintiennent une main sur le cœur de la victime tout en pressant l'autre sur le leur afin de montrer leur compassion et l'espoir que Shallya ait pitié de son cœur et de son âme. De rares adeptes se giflent les uns les autres pour symboliser la souffrance de leur déesse. Surnommés les « gifleurs », la plupart des gens les trouvent tout simplement ridicules.

Signes de Sigmar

Les adeptes de Sigmar utilisent essentiellement deux types de salut. Le premier consiste à faire un « V » avec les doigts pour représenter la comète à deux queues. Les adeptes mettent la main gauche au niveau de la poitrine, tendent le bras droit devant eux, le poing fermé à hauteur de la tête, et l'index et le majeur tendus. Le signe est inversé (paume tournée vers son propre visage plutôt que vers la personne saluée) pour insulter ou défier les ennemis de Sigmar. Ce salut est très populaire chez les enfants insolents.

Le second signe de Sigmar est un signe de protection et consiste à se tracer la forme d'un marteau sur le torse. L'adepte se touche le nombril, le « V » formé par la clavicule, puis le côté droit et ensuite le côté gauche de la poitrine. Il est communément utilisé pour se garder des forces du Chaos.

Quand il veut demander conseil à Sigmar, le fidèle forme le « V » avec ses doigts et le passe devant les yeux dans l'espoir de voir quelque chose qu'il aurait manqué au premier coup d'œil. Quand un sigmarite se met une claque sur le poing, il indique sa colère, mais quand il se frappe du poing la paume de la main, il invite au contraire à la modération.

Signes de Taal et Rhya

Les adeptes de Taal usent du signe dit de « la racine, du tronc et des branches », utilisé pour porter chance quand on traverse son domaine, ou dans toute circonstance où il peut apporter son aide. Le signe consiste à toucher ou à donner une succession rapide de claques sur les cuisses, le torse et les bras. Le fait de se claquer les cuisses est une manière peu éduquée d'exprimer le désir d'un moment d'intimité, et il est utilisé par presque tous les habitants de l'Empire. Les hommes et les femmes l'emploient, mais il est considéré comme extrêmement grossier chez les individus de noble extraction.

Les adeptes de Rhya se saluent en embrassant leur propre main, qu'ils posent ensuite sur la joue de leur interlocuteur. Il s'agit d'un salut intime, utilisé uniquement par des amis très proches ou des fidèles.

Il existe un autre geste considéré comme particulièrement grossier hors des cercles des adeptes de Taal. Il consiste à refermer la paume d'une main sur l'index de l'autre. Parmi les prêtres, il s'agit d'un geste de profonde compréhension et de sympathie, mais partout ailleurs, il est généralement utilisé pour suggérer un autre type d'activité, plus charnel...

Signes d'Ulric

Les adeptes d'Ulric utilisent le salut en « U ». On le forme en refermant le pouce sur l'annulaire et le majeur, coincés dans la

paume, et en dressant l'index et l'auriculaire. Ce signe est utilisé avant les batailles et pour saluer les autres ulricains. Quand on l'inverse, c'est une grave insulte envers les ennemis des fidèles. Les érudits des divers cultes décèlent une grande similitude entre ce symbole et celui dont usent les sigmarites, et il est possible que ces deux saluts soient nés dans les mêmes tribus, il y a bien longtemps.

Chez les membres les plus primitifs du culte, le fait de rester la bouche béante, mâchoire entrouverte, est un signe de manque de respect, rappelant beaucoup la façon qu'un loup a de montrer les crocs à son ennemi. On y ajoute généralement un grondement bestial, ce qui ne laisse aucune place au doute quant à la signification du geste.

Remuer un doigt ou taper du pied est un signe d'approbation à l'égard d'un individu qui a émis une bonne suggestion. Le fait de fermer les yeux est considéré comme une marque particulière de confiance. Enfin, de rares ulricains concluent leurs pactes en se mordant l'un et l'autre la main jusqu'au sang. Ils mêlent ensuite leurs fluides pour sceller l'accord.

Signes de Verena

Les adeptes de Verena se saluent en plaçant les deux mains en coupe au niveau de la taille puis en les écartant sur les côtés pour représenter la balance de la justice. Les fidèles usent de bien des signes et des saluts durant leurs débats et quand ils représentent quelqu'un devant une cour de justice. Pour montrer leur désapprobation, les fidèles tendent le bras gauche, la paume de la main tournée vers le bas. La main droite tendue, paume vers le haut, est un signe d'approbation. Le fait de se tapoter la gorge exprime de manière polie et silencieuse le désir de parler, tandis que celui qui se frotte l'oreille montre qu'une autre personne ferait mieux de se taire.

Quand les verenéens pensent qu'une personne ment, ils se frottent le menton. Bien des adeptes de Verena ferment également les yeux avant de prendre une décision, pour signifier que la justice est aveugle.

Démonstration de foi

Avoir la foi, dans le Vieux Monde, ne consiste pas uniquement à se rendre dans les divers temples des dieux. Pour être un pieux adepte des dieux, une personne doit s'efforcer de porter les vêtements appropriés, de prononcer les mots adéquats et de psalmodier les bonnes prières. Certains adeptes pensent à tort que le simple fait de porter la panoplie et de décorer leur foyer d'autels suffit à faire d'eux des fidèles. L'inverse est toutefois vrai : si les dévots portent les atours de leur ordre et érigent des autels à leurs divinités, c'est bien parce qu'ils sont fidèles.

Bien qu'il existe d'innombrables variantes dans les vêtements, les talismans et les autels pour chaque culte, les similitudes sont assez nombreuses pour être remarquées. Même les pieux citoyens qui n'appartiennent à aucun culte en particulier continuent à obéir à certaines règles quand il s'agit de démontrer leur dévotion. La tradition est bien ancrée dans l'Empire, et les individus sont bien rares, qui se moquent des conventions et suivent leur propre voie.

Cette partie s'intéresse de manière générale aux divers vêtements, talismans et autels rituels des fidèles. Pour plus de détails sur la façon de s'habiller des membres de chaque culte, reportez-vous au **Chapitre II : Les cultes du Vieux Monde**.

Tatouages, marques et scarifications rituels

Se marquer le corps est une pratique extrêmement répandue dans l'Empire. Presque tout un chacun (marins, prêtres, soldats, magisters et même nobles) orne son corps de tatouages, de marques, de cicatrices, de piercings et d'autres symboles. Les adeptes préfèrent se marquer le corps des symboles de leur foi, car si un talisman peut être ôté et un autel détruit, il n'y a que la mort qui puisse arracher un tatouage à la peau du fidèle.

Les marques rituelles peuvent être dissimulées pour n'être révélées qu'aux autres fidèles, ou au contraire portées au vu et au su de tout le monde, pour montrer à tous le zèle du dévot ou terroriser ses ennemis au combat. Les adeptes de Manann, Sigmar, Taal et Rhya, et Ulric sont les plus susceptibles de porter des marques à des endroits visibles, tandis que ceux de Morr, Ranald, Shallya et Verena préfèrent les dissimuler ou en avoir bien moins. Les adeptes de Myrmidia sont à mi-chemin : certains évitent toute forme de marque tandis que les autres se couvrent de tatouages, de marques et de cicatrices de la tête aux pieds. On trouve des tatoueurs dans toutes les grandes cités et dans bien des petites villes. Certains considèrent que le fait de se marquer ainsi fait partie intégrante de leur foi, et ne font rien payer pour leurs services, à part peut-être le coût des matériaux.

Pour bien des fidèles, le fait d'obtenir ce genre de marque constitue en soi un rite de passage (cf. **Rites de Passage**). Si des individus peuvent obtenir ce genre de décoration simplement parce qu'ils apprécient ce processus et l'aspect qu'il leur confère, nombre d'adeptes associent le fait de recevoir un nouveau tatouage, une marque ou une cicatrice à un rituel en l'honneur de leurs dieux.

Les marques au fer rouge constituent une coutume bien plus intense et barbare, que l'on rencontre essentiellement dans les coins reculés du nord de l'Empire. Les guerriers, les soldats, les mercenaires et en particulier les adeptes d'Ulric s'appliquent des fers rouges sur les bras, les jambes ou le torse pour marquer leur corps de manière permanente et pour démontrer leur bravoure et leur résistance à la douleur. La scarification est tout aussi douloureuse et demande autant de dévouement à celui qui la reçoit. Comme les tatouages, les cicatrices créées de cette façon peuvent être grossières ou prendre la forme de véritables œuvres d'art. Une fois les incisions pratiquées, on frotte des herbes, de l'encre ou des cendres dans les blessures pour qu'une fois guéries, les cicatrices restent bien voyantes.

On pourra utiliser la **Table 3–2** pour déterminer la localisation et l'étendue des tatouages ou des marques sur le corps d'un adepte. Il suffit de lancer 1d10. L'aspect exact du tatouage, de la marque ou des cicatrices est laissé à l'appréciation du MJ, déter-

Table 3-2 : Localisation des marques rituelles

1d10	Résultat
1	Visage
2	Une jambe (1–5) ou les deux (6–10)
3	Dos
4	Une main (1–5) ou les deux (6–10)
5	Poitrine
6	Un bras (1–5) ou les deux (6–10)
7	Cou
8	Un pied (1–5) ou les deux (6–10)
9	Taille
10	Corps tout entier

miné par le culte auquel le personnage appartient, etc. En cas de résultat incohérent, relancez le dé.

Vêtements rituels

Compte tenu de l'absence de moyen de production massif de vêtements dans l'Empire, la façon dont une personne s'habille révèle tout d'elle. Les membres des divers cultes sont tenus de porter des robes, des bijoux et autres accessoires associés à leur divinité d'élection. Selon celle-ci, les vêtements peuvent être simples et sans fioritures ou riches et complexes.

Pour la plupart des adeptes, le vêtement le plus simple et le plus pratique est la robe. La plupart s'efforcent de trouver les meilleurs matériaux pour leurs habits sacerdotaux, mais même une modeste robe en toile de jute permet de faire bonne figure. Comme les colorants et les produits destinés à blanchir l'étoffe coûtent cher, seuls les fidèles les plus riches peuvent se payer des robes aux teintes éclatantes. Les prêtres de certains cultes, et notamment ceux de Shallya et Verena, qui n'ont guère besoin d'argent, dépensent toutes leurs précieuses liquidités pour s'assurer de porter des robes d'un blanc immaculé afin de prouver leur dévotion.

Les membres de cultes plus primitifs, comme ceux de Taal et Rhya et d'Ulric, portent des vêtements plus pratiques, tout à fait appropriés à des individus qui n'ont pas peur de travailler dur ou de se salir. La plupart de ces fidèles portent leurs vêtements de tous les jours pendant les rituels, ne sortant leurs robes spéciales aux teintes vert, brun et rouille que pour les occasions spéciales. Quelques rituels exigent même que le fidèle se sépare de tous ses vêtements afin de ne faire qu'un avec le ciel et la terre.

Les membres des cultes guerriers (ceux de Sigmar et d'Ulric en particulier) associent souvent leurs habits rituels et leur armure. Bien que ces styles puissent paraître bizarres, ces vêtements sont conçus de manière à ne pas encombrer leur porteur ni à l'handicaper au combat. Même hors du champ de bataille, les vêtements de ces fidèles leur permettent de se tenir prêts à prendre les armes à la moindre alerte.

Les vêtements rituels ne se limitent pas aux simples robes. Pendant plusieurs fêtes, les fidèles mettent des costumes, portent des rubans colorés et festifs ou même des masques, selon l'événement célébré. Les nobles sont ravis de pouvoir faire étalage de leur richesse grâce à des costumes extravagants faits d'étoffes coûteuses et aux décorations exotiques. En fait, le rite de fabrication des costumes a un double but : il répond aux exigences de la religion et définit la mode de la saison suivante. Les gens du peuple économisent toute l'année pour confectionner les plus beaux costumes qu'ils peuvent se permettre, mais la plupart doivent faire avec les matériaux qu'ils ont sous la main en y ajoutant des fleurs, des feuilles et des chutes de tissu.

Bien qu'un grand nombre d'adeptes choisissent des vêtements appropriés à leur statut et à leur rôle au sein du culte, les innombrables variantes, les différences de dogmes et même de concepts en amènent beaucoup à se vêtir d'éléments qui reflètent leur dévotion profonde dans l'espoir de se rapprocher de leur dieu. Les prêtresses de Verena, par exemple, peuvent s'attacher une dizaine de lourds volumes, voire plus, sur le dos afin de s'habituer à rapprocher leurs yeux des manuscrits qu'elles examinent. De manière plus générale, bien des fidèles portent des peaux d'animaux sacrés pour leurs dieux. Dans tout le Nord, on trouve des prêtres de Manann qui portent des poissons sur la tête, tandis que d'autres peuvent porter les carcasses d'autres bêtes qui revêtent une valeur symbolique (bien souvent connue uniquement du prêtre en question). Le célèbre moine d'Ubersreik, frappé par l'inspiration divine, sortit un cochon de sa porcherie et déposa la pauvre bête sur sa tête. Comme par miracle, la créature y resta et ne tenta pas de s'enfuir, bien qu'on découvrît plus tard que le prêtre avait appliqué au préalable une bonne dose de glu sur son crâne chauve.

Nombre de prêtres, en particulier ceux qui ont une attitude théâtrale, détiennent des marionnettes qui leur permettent de jouer la comédie dans les régions à problèmes. Le prêtre peut se sentir poussé à rappeler aux habitants du Vieux Monde pourquoi il est si important de faire preuve du respect adéquat envers les dieux. Ce genre de démonstration a beaucoup de succès auprès des paysans et des ignorants, mais dans les régions où le Chaos et le mal ont beaucoup d'influence, il ne reste pas grand-chose sur scène après la représentation, excepté quelques morceaux d'étoffe et de chair tremblotante.

D'autres adeptes prêchent au coin des rues, portant sur le ventre et le dos des pancartes qui exhibent des extraits de textes saints, ou sur lesquelles sont cloués des membres divers, des plumes ou des morceaux de viande (le jambon est un choix très répandu au Wissenland, où on préfère le porc au mouton). Écumant de ferveur religieuse, le prêtre trouve une hauteur qui lui sert d'estrade et implore la pitié des dieux, tout en châtiant énergiquement ceux qu'il estime indignes.

Pour plus de détails sur les vêtements rituels spécifiques à chaque culte, reportez-vous au **Chapitre II : Les cultes du Vieux Monde**.

Talismans

La plupart des habitants du Vieux Monde portent divers types de talismans pour montrer leur dévotion, s'attirer les bonnes grâces des dieux ou dans l'espoir de générer quelque effet positif sur leur vie. Les talismans prennent bien des formes, depuis de simples colliers jusqu'à énormes objets encombrants que certains cultistes traînent derrière eux en signe de dévotion. Les fidèles sont extrêmement protecteurs vis-à-vis de leurs talismans, et ne s'en séparent jamais volontairement à moins qu'ils ne pensent que c'est là la volonté de leur dieu. Toutefois, bien des cultistes (et en particulier ceux des dieux les plus guerriers comme Sigmar et Ulric) emportent leurs talismans avec eux sur le champ de bataille, risquant ainsi de les endommager, de les perdre ou de les détruire.

TABLE 3-3 : VÊTEMENTS DE CULTISTES ALÉATOIRES

Ici, l'habit fait le moine. La table suivante permet de personnaliser l'accoutrement rituel d'un cultiste. Tous les résultats ne conviennent pas à tous les cultes : relancez les dés si un résultat va à l'encontre du statut d'un culte, de ses préceptes ou du climat où il sévit.

1d100	Résultat
01–05	*Tatouages rituels uniquement* : le cultiste refuse tout vêtement et vit entièrement nu. À la place, il est couvert de tatouages révélant sa dévotion.
06–10	*Pagne* : le cultiste ne porte que le strict minimum, c'est-à-dire un pagne (ainsi qu'un haut pour les femmes).
11–15	*Lourdes chaussures* : le cultiste porte d'énormes bottes ou chaussures pour symboliser son fardeau. Sa valeur de Mouvement est réduite de 1.
16–20	*Fourrures* : des fourrures d'ours, de loup, de lynx ou d'un autre animal. Elles peuvent être coupées habilement ou emmêlées et barbares.
21–25	*Vêtements extrêmement moulants* : le cultiste porte ses vêtements très près du corps. On dira parfois d'un tel individu de sexe masculin qu'il a « trop serré le sac à moineau. »
26–30	*Chemise de cheveux tressés* : en signe de piété et de pauvreté, le cultiste porte une chemise faite de cheveux humains.
31–35	*Robes en surnombre* : le cultiste porte plusieurs couches de robes, de maillots de corps et de vestes, quels que soient la chaleur et le climat.
36–40	*Normal* : le cultiste porte une robe simple ornée des symboles de son culte.
41–45	*À la mode* : les vêtements rituels du cultiste sont à la dernière mode. Toutefois, ils ne sont pas forcément de qualité supérieure.
46–50	*Normal* : le cultiste porte une robe ordinaire ornée des symboles de son culte.
51–55	*Vêtements de travailleur* : les vêtements du cultiste sont coupés à la manière de ceux d'un forgeron, d'un charpentier ou de quelque autre corps de métier de ce genre, bien qu'ils soient décorés du symbole et des couleurs de son culte.
56–60	*Couvre-chef grotesque* : le cultiste porte un chapeau, une casquette ou un couvre-chef énorme et/ou tape-à-l'œil.
61–65	*Accoutrement étranger* : pour une raison qui lui est propre, le cultiste porte des vêtements de style bretonnien, tiléen ou arabien, ou de quelque autre pays lointain. La plupart des gens s'en méfient, ce qui lui fait subir un malus de –5% aux tests de Sociabilité à la première rencontre.
66–70	*Cilice* : le cultiste porte un cilice, une bande de métal qui lui couvre la jambe et est fixée de manière douloureuse afin de lui enseigner la souffrance et la pénitence. Quand le cilice est serré, le fidèle voit sa valeur de Mouvement réduite de 1.
71–75	*Démodé* : bien qu'il soit difficile d'être démodé avec une simple robe, la coupe, la couleur ou la façon que le cultiste a de porter ses vêtements semble venir d'un autre âge.
76–80	*Coupe suggestive* : la robe du cultiste est conçue pour révéler son corps. Dans certains cercles, ce peut être considéré comme une attitude scandaleuse.
81–85	*Chaussures étrangères* : le cultiste porte des chaussures énormes, biscornues ou pourvues d'un bout recourbé, de pointes excessivement longues ou d'autres éléments intéressants mais peu pratiques.
86–90	*Court vêtu* : la robe du cultiste est particulièrement courte et légère, bien mieux adaptée à des climats plus cléments.
91–95	*Fausse armure* : le cultiste porte des vêtements qui ressemblent à une armure mais ne lui confèrent en réalité aucun PA.
96–97	*Du sexe opposé* : le cultiste porte des vêtements du sexe opposé, peut-être pour prouver quelque obscure théorie théologique.
98	*Soie* : le cultiste porte une robe ou des vêtements taillés dans la soie précieuse importée du lointain Cathay. Ils peuvent être comme neuf ou souillés, ou encore déchirés.
99	*Relique* : un des accessoires du cultiste est en réalité une relique (cf. page 247). Le cultiste n'est pas forcément au courant de sa valeur.
100	*Blasphème !* : le cultiste porte des vêtements couverts de textes ou d'images d'un culte interdit ou d'une des Puissances de la Corruption. Il les garde dissimulés sous ses vêtements respectables.

TABLE 3-4 : TALISMANS ALÉATOIRES

Lancez les dés sur la table suivante pour générer un ou plusieurs talismans portés par un cultiste. Relancez-les si vous obtenez un talisman inapproprié à l'individu en question.

1d100	Résultat
01–05	*Cage crânienne :* le cultiste porte une cage autour de la tête pour montrer sa piété et son sens du sacrifice. La cage lui confère 2 PA à la tête, mais son encombrement lui inflige un malus de –5% aux tests d'Agilité quand il la porte.
06–10	*Phylactère* : une petite boîte contenant de minuscules parchemins recouverts de textes sacrés. Elle est fermement fixée au front du cultiste.
11–15	*Torches dorsales* : le cultiste porte un harnais spécial qui lui permet de s'attacher au moins deux torches de fer dans le dos. Cet accoutrement ajoute 10 points d'encombrement, et il est censé éclairer la voie de la vérité du dieu du cultiste.
16–20	*Statue* : une statue massive du dieu tutélaire du cultiste. Elle mesure environ 30 centimètres et pèse au moins 5 kilos. Le matériau dépend de la richesse du cultiste.
21–25	*Profusion de bijoux* : le cultiste porte une quantité démesurée de bijoux pour démontrer sa dévotion. Leur valeur réelle dépend de sa richesse.
26–30	*Urne* : cette urne contient les cendres d'un être aimé, d'un ancêtre ou d'un mentor chéri. Elle est couverte d'inscriptions saintes et pèse au moins 2,5 kilos.
31–35	*Crâne couvert de runes* : un crâne humain, ayant peut-être appartenu à un ancêtre, à un maître respecté ou à un ennemi vaincu, et couvert de runes et d'inscriptions sacrées.
36–40	*Bannières dorsales* : le cultiste porte un harnais qui lui maintient dans le dos une ou plusieurs bannières recouvertes des symboles et des saintes paroles de son dieu. Cet accoutrement ajoute 10 points d'encombrement.
41–45	*Couvre-chef énorme :* le cultiste porte un chapeau, une couronne ou quelque autre couvre-chef extrêmement imposant et recouvert des symboles de son dieu.
46–50	*Simple collier* : dans une stupéfiante manifestation de modération, le cultiste a choisi comme talisman un modeste collier portant l'image de son dieu tutélaire.
51–55	*Encensoir*: ce grand encensoir émet en permanence des bouffées de fumée âcre. Si on s'en sert au combat, l'encensoir est considéré comme un fléau de qualité médiocre et a 10% de chances de se fracasser quand il touche un ennemi.
56–60	*Parchemins de la foi* : les vêtements ou l'armure du cultiste sont recouverts de morceaux de parchemins porteurs de paroles saintes, d'extraits d'écritures et de proclamations. La plupart sont fixés à l'aide de cire.
61–65	*Torche* : le cultiste porte une immense torche de métal mesurant au moins 1,80 m. Allumer ou éteindre la torche est considéré comme un acte particulièrement sacré et doit prendre environ une heure.
66–70	*Immense symbole sacré* : le cultiste possède un symbole sacré de son dieu qui se révèle bien plus grand que nécessaire. Il ajoute 10 points d'encombrement et le matériau dont il est fait dépend de la richesse du cultiste.
71–75	*Énorme volume* : un gigantesque livre saint de la foi du cultiste. Il ajoute 10 points d'encombrement et doit être porté sur l'épaule ou fixé au dos tellement il est imposant.
76–80	*Boîte à prières* : cette boîte mesurant environ 30 centimètres contient des objets sacrés, des parchemins et de petits tableaux voués au dieu. On la porte au bout d'une grande perche mesurant au moins 1,80 m.
81–85	*Chaînes* : le cultiste porte plusieurs lourdes chaînes, qui ajoutent au moins 10 points d'encombrement, pour symboliser son fardeau spirituel.
86–90	*Pierre couverte de runes* : le cultiste porte une pierre de forme étrange et couverte de runes et de paroles saintes.
91–95	*Pot de terre* : un grand pot contenant de la terre de la patrie du cultiste, les cendres d'une Âme Vénérée ou la poussière d'un site sacré.
96–97	*Immense rouleau* : un énorme rouleau de parchemin qui, une fois déroulé, mesure au moins 6 m sur 1,20 m. Il contient l'intégralité du texte d'un livre ou d'un poème célèbre, ou d'une autre œuvre vénérée.
98	*Objet magique* : le talisman du cultiste est en réalité un objet magique tout à fait fonctionnel (cf. *WJDR* ou page 247). Le cultiste peut être au courant de son pouvoir réel ou non.
99	*Relique* : le talisman du cultiste est une authentique relique (cf. page 248). Le cultiste peut être au courant ou non de sa valeur réelle.
100	*Blasphème ! :* le cultiste porte le symbole d'une des Puissances de la Destruction et il est de mèche avec le culte en question. Vous pouvez aussi relancer les dés sur cette table : le cultiste n'a alors même pas conscience que le talisman qu'il porte est souillé par le Chaos.

Il faut se souvenir d'une règle simple : plus le talisman est grand, encombrant ou même douloureux, et plus le cultiste est zélé (pour plus d'informations sur les fanatiques, reportez-vous au **Chapitre IV**). Si ce n'est guère pratique, le fait de porter un talisman énorme ou voyant est un signe à la fois pour leur dieu et pour le reste du monde. Malgré l'aspect bizarre de ce genre de chose, la plupart des gens considèrent ce comportement non pas avec dérision, mais avec respect, bien que la plupart restent à l'écart au cas où le cultiste en question serait effectivement fou à lier.

À moins que le MJ ne précise le contraire, les talismans n'ont pas de pouvoir intrinsèque en dehors du fait qu'ils sont la démonstration parfaite de l'intense conviction de leur porteur. Autrement, un talisman peut fonctionner comme un porte-bonheur (cf. page 74 de l'*Arsenal du Vieux Monde*) ou même comme une relique (cf. page 248). Toutefois, ce genre de cas doit rester extrêmement rare.

Table 3-5 : Talismans, points d'Armure et points de Blessures

Matériau	Points d'Armure	Points de Blessures
Papier	0	1
Cuir	0	2
Bois	1	3
Pierre	2	5-6
Livre/grimoire	1	2-3
Fer ou acier	2	5-6
Argent	1	3-4
Or	0	2-3

Talismans et dégâts

Parfois, il est important de savoir si un talisman est endommagé pendant un combat. Les talismans que l'on porte, comme les phylactères, les colliers et autres minuscules objets, ignorent ce genre de problème. Toutefois, il est possible d'assigner un nombre de Blessures et de points d'Armure aux grandes idoles, aux livres montés sur une perche et autres objets énormes. Rappelez-vous toutefois que les talismans sont rarement conçus dans l'optique du combat et le MJ doit faire preuve de bon sens pour décider quel objet (quel que soit le matériau dont il est fait) mérite des PA ou une grande quantité de points de Blessures.

Autels

Presque tous les habitants de l'Empire ont quelque autel chez eux ou à proximité. Chez les plus pauvres, ces autels sont modestes : ce ne sont guère plus que de minuscules icônes fabriquées à la main et disposées sur une étagère ou un petit piédestal orné d'objets censés plaire au dieu en question. Les nobles, les grands prêtres et autres nantis ont souvent des autels en métal précieux ou en bois rare et ornés de tableaux de maître, de statues et de mosaïques représentant les dieux.

C'est devant l'autel que la famille peut se rassembler pour prier et que l'on peut s'asseoir pour méditer seul. Par conséquent, les autels sont très personnalisés et souvent décorés d'objets précieux. En général, c'est là que l'on trouve les objets les plus chers d'une maison. Les cultistes, qui les couvrent d'offrandes pour apaiser les dieux, chérissent leurs autels. On considère qu'il est peu avisé de négliger son autel, et que cela porte malchance, car il reflète l'opinion qu'a le cultiste de son dieu. Étant donné que la plupart des individus disposent d'autels dédiés à plusieurs dieux non loin de leur maison, il est naturel que certains reçoivent plus d'attention que d'autres.

Les cultes encouragent leurs membres à ériger et à entretenir des autels, fournissant parfois les matériaux de base et de simples

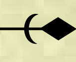
TABLE 3-6 : ASPECTS ALÉATOIRES DES AUTELS

La table suivante peut être utilisée pour décrire un aspect particulier de l'autel d'un cultiste donné. Relancez les dés si vous obtenez un résultat inapproprié pour l'individu en question.

1d100	Résultat
01–05	*Volume rare :* l'autel supporte un livre qu'on pensait à jamais perdu ou convoité par les membres du culte de son propriétaire. Un test Assez difficile (-10%) de Connaissances académiques (religion) ou de Connaissances académiques (théologie) révèle la nature du livre.
06–10	*Déplorable* : l'autel est de fabrication médiocre et menace de s'écrouler si on le manipule un peu brusquement ou si on le bouscule.
11–15	*Soigné* : l'autel est extrêmement propre, tout y est aligné selon les proportions exactes et on n'y trouve aucune poussière. Les objets en métal brillent car on les polit fréquemment, et les couleurs des peintures sont éclatantes.
16–20	*Les sceaux de la foi* : l'autel (ainsi que ses environs immédiats) est couvert de sceaux et de parchemins de la foi du cultiste. Ces sceaux sont marqués de citations religieuses, de prières et d'extraits de textes saints.
21–25	*Pierres précieuses brutes* : l'autel est incrusté de plusieurs pierres précieuses brutes de qualité valant 2d10 co.
26–30	*Dieux multiples* : les symboles de plusieurs dieux ornent cet autel. Leur arrangement peut être méthodique ou totalement aléatoire.
31–35	*Offrande de sang* : un bol de sang humain est déposé sur l'autel, à moins qu'on ne l'ait directement versé dessus. Le sang peut être frais ou séché.
36–40	*Fatras* : l'autel croule sous les icônes, les images, les offrandes et tout un bric-à-brac.
41–45	*Offrandes généreuses* : l'autel est recouvert de toutes sortes d'offrandes précieuses ou de grande qualité. L'équivalent de 2d10 co de pièces, pierres précieuses et objets d'art est déposé là en offrande à la divinité.
46–50	*De qualité exceptionnelle* : l'autel est de qualité supérieure, orné d'un filigrane d'or et de sculptures splendides, et recouvert d'étoffes précieuses. Si on le pille et si on gratte l'or dont il est couvert, il rapporte 2d10 co.
51–55	*Objets étranges* : l'autel comporte des objets curieux, qui ne semblent avoir aucun rapport avec le thème autour duquel il est conçu. Il peut s'agir d'un astrolabe brisé, d'une main d'elfe momifiée ou d'un globe de verre pourvu d'une curieuse fissure interne.
56–60	*Cache secrète* : l'autel est doté d'un compartiment secret qu'un test de Perception Assez difficile (10%) permet de détecter. Il peut être pourvu d'une serrure, voire piégé.
61–65	*Offrandes animales* : des cadavres de lapins, d'oiseaux, d'écureuils ou même de plus gros animaux sont étendus en sacrifice sur l'autel. Ils peuvent être récents ou commencer à se décomposer, emplissant la pièce de leur puanteur.
66–70	*Herbes rares* : des herbes rares et coûteuses sont déposées sur l'autel. Elles valent 1d10 co pour un apothicaire, un guérisseur, un sorcier de Jade ou toute autre personne qui s'intéresse aux herbes.
71–75	*Spartiate* : l'autel est presque nu, d'un aspect austère.
76–80	*Armes* : l'autel est décoré d'une ou plusieurs armes. Ce sont généralement des armes à une main, mais on en trouve aussi de tous les autres types.
81–85	*Crânes* : plusieurs crânes humanoïdes sont posés sur l'autel. Ils peuvent avoir appartenu à des membres de la famille, à des mentors, à des enfants défunts, etc. Nombre de ces crânes sont ornés de paroles et de symboles sacrés.
86–90	*Négligé* : l'autel a été longtemps négligé, et il est couvert de poussière et de toiles d'araignée. Les objets sont sales, ternis, renversés, ou tout cela à la fois.
91–95	*Profané* : l'autel a été profané d'une manière ou d'une autre : les peintures sont déchirées, les idoles brisées et des mots impies ont été inscrits sur sa surface avec de la peinture ou du sang.
96–97	*Curieuse idole* : le propriétaire de l'autel y a posé une étrange idole de son dieu, d'origine inconnue. Cet objet unique peut valoir énormément d'argent ou n'être qu'une simple curiosité.
98	*Icône rare* : on trouve sur l'autel une célèbre icône que l'on a cru perdue ou dont l'histoire est célèbre. Les prêtres du culte aimeraient beaucoup récupérer l'icône pour leur temple.
99	*Relique* : l'autel est une authentique relique (cf. page 248). Le cultiste est peut-être au courant de la valeur de cet objet.
100	*Blasphème ! :* un des aspects de l'autel est blasphématoire. Ce peut être aussi évident qu'une idole représentant l'une des Puissances de la Destruction, ou aussi subtil que des objets arrangés de manière à former un symbole ou un mot impie quand on les regarde sous un certain angle. Il est probable que l'adepte adore un dieu interdit.

idoles, statues ou peintures (à un prix modeste ou réduit) à ceux qui ne peuvent se les payer autrement. Quoi qu'il en soit, même les plus pauvres des citoyens disposent d'au moins un autel qu'ils décorent d'objets de leur confection ou qu'ils ont trouvés. Parfois, il suffit simplement d'une gerbe de fleurs sauvages offerte à Rhya ou d'un marteau abîmé récupéré sur le tas d'ordures d'un forgeron et voué à Sigmar pour faire un autel.

Les Âmes Vénérées de l'Empire



Tout comme Sigmar a débuté son existence en tant que mortel et s'est élevé au statut de dieu, il existe d'autres individus tenus en très haute estime par les habitants de l'Empire. Bien que nulle autre personne n'ait atteint le même statut que Sigmar «récemment», les individus qui font preuve d'une piété, d'une foi et d'une volonté hors du commun sont traités comme des demi-dieux par bien des habitants du Vieux Monde.

Si on leur donne bien des noms, le titre le plus couramment associé à ces estimés individus est celui «d'Âme Vénérée». Le titre de «pieux» est également populaire et on peut user de l'un ou de l'autre indistinctement. Si les Âmes Vénérées sont évidemment révérées au sein du culte auquel elles appartiennent, elles sont presque universellement respectées parmi tous les peuples du Vieux Monde en raison de leur vigilance, de leur foi intense et de leur sacrifice au nom de leur dieu. Toutefois, il arrive que celui qui est pour l'un une Âme Vénérée soit pour l'autre un hérétique.

Chaque foi a ses propres méthodes pour déterminer ce qui fait d'un cultiste un membre vénéré. Quoi qu'il en soit, les candidats doivent faire preuve d'une inébranlable foi, de leur force face à l'adversité et généralement de certains traits associés aux martyrs. Les cultes les plus guerriers, comme ceux de Sigmar et d'Ulric, tirent leurs Âmes Vénérées des rangs des prêtres-guerriers, des puissants généraux et des cultistes dévoués qui ont péri au combat contre des forces indicibles. Le culte de Shallya choisit ceux qui ont fait passer la vie d'autrui bien avant la leur, soignant les malades quand il n'y avait plus d'espoir ou apportant le réconfort aux cas les plus graves. Les verenéens choisissent leurs Âmes Vénérées parmi les plus respectés des érudits et des orateurs, tandis que les adeptes de Manann préfèrent les plus robustes des loups de mer qui ont survécu à d'innombrables périls sur les eaux déchaînées.

Les Âmes Vénérées forment des panthéons mineurs sous la bannière de leur divinité tutélaire, chacune représentant quelque événement historique ou quelque domaine bien précis. Il existe des Âmes Vénérées liées à la protection des enfants, aux martyrs militaires, au feu de l'âtre, à la prospérité des scribes, et d'innombrables autres domaines, dont certains sont si obscurs qu'ils frisent le ridicule. Il va sans dire que la grande majorité de ces Âmes Vénérées sont connues ou reconnues par les autres membres de leur culte, bien qu'il n'y en ait véritablement qu'une poignée auxquelles on fait régulièrement appel.

Exemples d'Âmes Vénérées

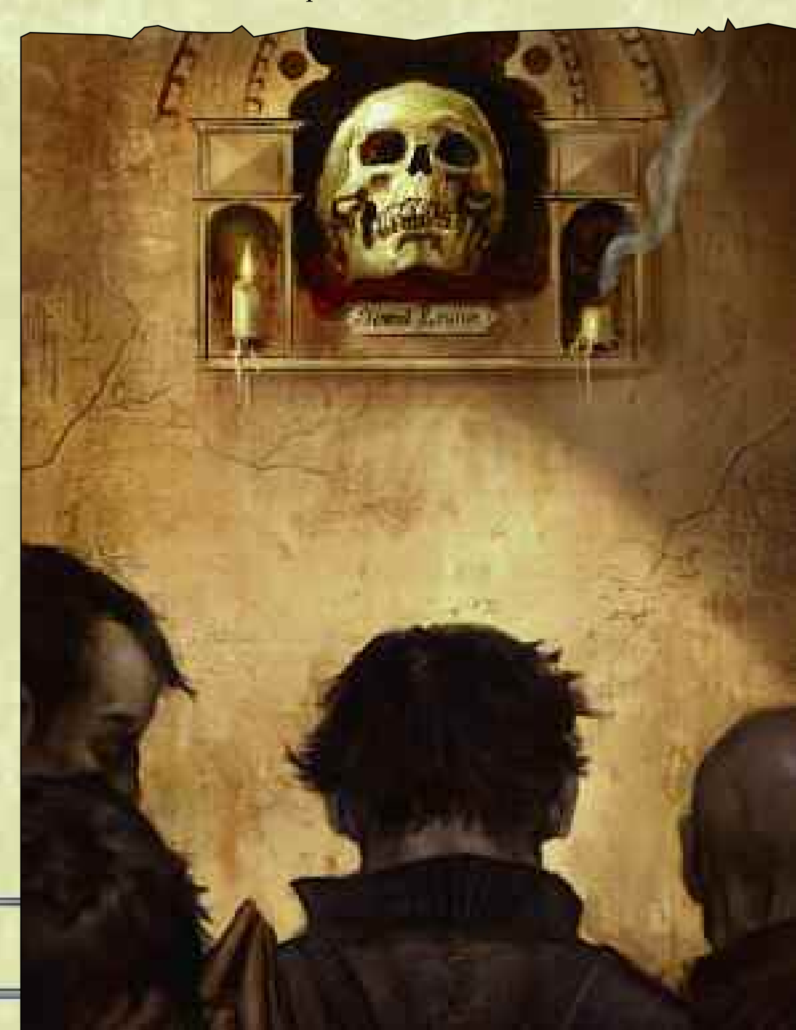
Voici la description de quelques exemples d'Âmes Vénérées que l'on peut croiser dans tout l'Empire. Comme mentionné plus haut, toutes ne sont pas universellement connues ni adorées par tous les cultistes en permanence. Toutefois, il y a fort à parier que chaque acte, chaque situation soit associé à une Âme Vénérée par au moins un des cultes.

Frère Châle

L'homme dont on se rappelle sous le nom de frère Châle était un simple initié qui servait dans les jardins de Morr à Nuln il y a quelque trois cents ans de cela. Il connut une existence plutôt anodine et aurait sans doute sombré dans l'oubli sans son extraordinaire talent de sculpteur de pierres tombales. De morceaux de marbre ordinaires, il parvenait à tirer les formes les plus fascinantes. Dans ses jeunes années, il passa le plus clair de son temps à sculpter des corbeaux plus vrais que nature dans des morceaux d'obsidienne. Quand il en avait fini, il les plaçait sur les pierres tombales de ses hôtes les plus méritants, et il ne fallut pas longtemps pour que les jardins fussent remplis de ces œuvres d'une beauté exquise.

L'âge venant, il parla de moins en moins, et dès que de nouveaux hôtes arrivaient dans les cryptes pour y être préparés, il passait des heures assis sur un tabouret à regarder ses confrères travailler. Au coucher du soleil, il se retirait dans son atelier où résonnaient les bruits de ses outils jusqu'à l'aube. Quand les prêtres se réveillaient, ils découvraient une sculpture du défunt d'une précision telle qu'elle semblait le représenter trait pour trait au moment de son trépas. Il s'agissait là d'un talent troublant, mais qu'on croyait aussi issu de l'inspiration divine, et les moriens permirent donc au frère Châle de poursuivre son œuvre. Bientôt, un bon nombre de ces pièces macabres avaient rejoint les corbeaux noirs.

La vie du frère Châle s'interrompit de façon abrupte et surprenante quand il sculpta une jeune femme qu'on avait repêchée dans le fleuve. Nul ne sait à quoi devait ressembler la sculpture, car quand les prêtres s'en vinrent pour examiner cette dernière œuvre, ils trouvèrent la statue en morceaux et frère Châle étendu à terre, la tête fracassée par l'un de ses corbeaux chéris. Les cultistes sortirent de l'atelier en débattant des implications de ce meurtre, quand l'un d'eux tourna les yeux vers les jardins. Là, tous les corbeaux d'obsidienne prirent vie et s'envolèrent en croassant un nom, le répétant sans arrêt. Ce nom était celui de Rudolf, un des prêtres. Il s'avéra que Rudolf s'aventurait dans les rues à la nuit tombée pour assassiner des jeunes femmes du quartier des miséreux. Devant cette preuve irréfutable, Rudolf avoua son crime, affirmant que frère Châle avait gravé son nom sur la tête de la statue afin que tous le voient.



Après ce miracle, frère Châle fut élevé au rang d'Âme Vénérée, et une petite icône à son effigie se dresse au centre des jardins. Chaque mois, une nuée de corbeaux se pose sur sa tête et ses bras, croassant d'une voix stridente le nom de Rudolf pour que nul n'oublie l'acte abominable perpétré dans ce lieu sacré.

Les habitants du Vieux Monde qui enterrent dans les jardins de Morr un être bien-aimé qui a été assassiné s'arrêtent parfois devant l'icône de frère Châle pour le prier de révéler l'identité du meurtrier. La plupart du temps, la statue ne donne aucun indice, mais à peu près une fois toutes les décennies, un corbeau apparaît et murmure le nom une seule fois avant de tomber sur le sol pavé et de se fracasser en mille morceaux d'obsidienne.

Idée d'aventure : la tête disparue

Alors que les personnages joueurs se trouvent à Nuln, une rumeur se répand en ville selon laquelle les moriens ont promis une forte récompense à qui pourrait retrouver la tête d'une de leurs statues. Bientôt, une immense file se presse aux portes des jardins de Morr, car tous les habitants ont quelque chose qu'ils pensent être (ou essayent de faire passer pour) la fameuse tête. Les paysans impatients viennent porteurs de blocs de bois, de calebasses, de têtes d'animaux en pierre, de bornes, de côtes de bœuf, de crânes de pierre, de têtes de pierre, de mains de pierre et de tout ce qu'ils ont pu trouver. Naturellement, les prêtres finissent par être extrêmement courroucés et par tous les renvoyer chez eux.

Quelques jours plus tard, le quartier Kaufman sombre dans la terreur : un dément se met à commettre une série de meurtres. Les cadavres commencent à s'entasser et la milice n'a pas la moindre idée de ce qui se passe. Quelques fous furieux affirment que les responsables sont en réalité les skavens, à la grande hilarité des habitants, tandis que d'autres suggèrent qu'il s'agirait là de l'œuvre d'un nécromancien, voire même des Puissances de la Destruction.

En réalité, le meurtrier n'est autre qu'un habitant de Nuln psychopathe qui a été renvoyé de son poste de contremaître dans les forges situées en travers du fleuve. Né dans la ville et dévot de Morr, il connaissait bien les pouvoirs qu'on prêtait à la tête de la statue. Il voulait se venger de tous ceux qu'il jugeait responsables de la perte de son emploi, et parmi lesquels on compte les boutiquiers, les anciennes compagnes, les vieux amis et les membres de sa famille, mais il craignait d'agir tant que la statue serait intacte. Aussi, il se glissa dans les jardins, brisa la tête et la dissimula dans le Dédale. Depuis les premiers meurtres, il a pris goût au sang et n'a pas la moindre intention de s'arrêter.



Gisela Saaur

Selon la légende locale, une guérisseuse vécut dans la petite ville de Ferlangen, dans la province d'Ostland. Fervente adepte de Shallya, Gisela Saaur donna sa vie pour soulager les affligés, les blessés et les mourants. À cette époque, les souffrances étaient légion, car le monde vivait sous la sinistre coupe de la peste noire et les rues étaient jonchées de cadavres. Il y en avait tant qu'ils étaient plus nombreux que les vivants, et il était tout simplement plus facile de brûler les morts dans leurs maisons que de braver les vapeurs létales. Malheureusement, les incendies emportaient autant de mourants que de morts, et certains murmuraient que des individus vivants et en bonne santé étaient également victimes des feux purificateurs.

Ce qui distinguait Gisela des autres prêtres altruistes, c'était sa volonté de traiter les malades directement. Elle aida bien des victimes, s'aventurant au péril de sa vie dans les quartiers les plus touchés. Ses traitements étaient inhabituels et avaient des résultats mitigés. Bien qu'on se souvienne d'elle parce qu'elle perçait les bubons à l'aide d'aiguilles acérées, elle expérimenta des traitements consistant à frotter des rats contre les malades, ou à leur faire ingurgiter de la lessive pour purifier leurs entrailles, ainsi que d'autres méthodes bizarres.

La guérisseuse ne réalisa jamais que malgré son abnégation et toutes ses bonnes intentions, elle répandait en réalité l'épidémie. Elle faisait partie d'une petite secte de shalléens qui croyaient qu'il était néfaste de retirer ses vêtements, car ils empêchaient la maladie d'atteindre la peau nue. Comme elle portait toujours les mêmes habits, elle ne sut jamais que son propre corps était couvert de furoncles, de plaies suppurantes et de souillures. Chaque fois qu'elle perçait la peau de l'une des victimes avec une de ses aiguilles, elle lui transmettait un certain nombre de maladies. Les habitants du cru n'en avaient pas la moindre idée, et si quelqu'un le leur avait dit, ils auraient de toute façon refusé d'y croire.

Ainsi, Gisela continua à travailler et la ville mourut autour d'elle. Ce ne fut que quand un répurgateur de Sigmar traversa le village et sentit que quelque chose allait de travers chez cette prêtresse attentionnée que la vérité fut révélée. Il la mit aux fers et l'emprisonna, et les inquisiteurs inspectèrent son corps pour y déceler les traces de corruption. Au grand étonnement des templiers, la femme s'avéra gravement malade. Pour sauver la ville, on la brûla sur le bûcher plutôt que de laisser l'épidémie se répandre.

Malheureusement pour lui, il ne transmit jamais la teneur de ses découvertes à la foule en colère, qui, au comble du désespoir et outragée par l'exécution de sa guérisseuse, arracha l'homme de sa selle et le démembra. Quelques mois plus tard, quand la peste se fut dissipée, un noble cultivé tomba sur le journal du répurgateur et découvrit la vérité. Quand il fit savoir à tous ce qu'il avait découvert, les gens de la ville refusèrent de croire que cette femme avait en réalité été la cause de tous leurs malheurs, et ils suggérèrent que c'était son sacrifice dans les feux purificateurs qui les avait sauvés. Pour commémorer cet événement, ils demandèrent au culte de Shallya d'en faire une Âme Vénérée en affirmant que sa mort avait sauvé la ville... Un vrai miracle ! Le noble s'éleva contre cette idée, mais fut réduit au silence. Puisque personne d'autre ne s'y opposait plus, le culte de Shallya baptisa le temple de la communauté de son nom et érigea un petit autel près de la porte. Les plus ardents fidèles de Gisela ont laissé un certain nombre de longues

aiguilles afin de pouvoir se piquer avec, pour invoquer la bénédiction de leur Âme Vénérée.

Idée d'aventure : des furoncles... des bubons... Oh non !
Une troupe de pèlerins, hommes et femmes, s'apprête à quitter Ferlangen pour se rendre à Couronne en Bretonnie. Comme le voyage est périlleux et les force à traverser la forêt des Ombres, la prêtresse locale de Shallya engage les PJ pour les accompagner et assurer leur sécurité jusqu'au lointain bastion du Cœur Miséricordieux. Le salaire est bon et il y a quelques beaux petits lots parmi les pèlerins du sexe faible... Tout le monde connaît le tempérament des adeptes de Shallya ; cela va sans dire, il n'y aura sans doute pas besoin de faire de grands efforts pour les convaincre.

Ce que les PJ ignorent, c'est que certains des pèlerins sont des fidèles de l'Âme Vénérée Gisela Saaur, et que les plus ardents de ses disciples se drapent de la tête aux pieds dans les linges blancs de leur ordre. Qui sait ce que dissimulent ces linges ?

Quoi qu'il en soit, les PJ et les pèlerins entament leur dangereux périple, longeant les Monts du Milieu jusqu'à ce qu'ils traversent la frontière du Nordland. En dehors de quelques rencontres avec les hommes-bêtes et les mutants errants, le voyage se passe plus ou moins sans encombre jusqu'à ce que des gens se mettent à disparaître. Quelques pèlerins manquants peuvent passer inaperçus, mais au bout de plusieurs jours et après la perte d'un nombre équivalent de membres de la troupe, même les personnages les plus obtus devraient remarquer que quelque chose va de travers. Toutefois, on n'a aucun indice et personne ne semble être au courant de quoi que ce soit.

En réalité, l'une des femmes de la troupe est gravement malade de la peste. Elle croit que ses blessures suppurantes sont en réalité les signes de la bénédiction de l'Âme Vénérée, et dans son délire, elle pense porter l'empreinte de sa main sur la cuisse. Elle fait le voyage pour demander conseil à la Très Sainte Matriarche Lisegund, mais ses efforts pour rester discrète ont échoué. Quelques-uns de ses compagnons ont « eu vent » de la puanteur qu'elle dégage et l'ont mise devant les faits. Plutôt que de risquer de dévoiler sa bénédiction, elle a bastonné les pèlerins et les a abandonnés, ligotés dans la forêt, derrière le groupe.

Les personnages peuvent également remarquer que leurs réserves de corde diminuent et qu'il y a peut-être un lien avec les pèlerins manquants. Il suffit de rassembler les pièces du puzzle pour découvrir qui est à l'origine des problèmes. Une fois qu'ils révèlent la vraie nature de la pestiférée, les disciples restants de Gisela prennent la défense de celle-ci, clamant bien haut qu'elle a été choisie par l'Âme Vénérée. Les autres pèlerins, eux, ne sont pas impressionnés. Ceci met les PJ dans une situation délicate : les alliés de la femme refusent de continuer leur route sans elle, la pestiférée refuse d'être soignée, et les autres pèlerins refusent de poursuivre avec elle. Et il ne faut pas oublier les pèlerins abandonnés sur la route...

Autres Âmes Vénérées

Voici d'autres exemples d'Âmes Vénérées que vous pourrez développer comme bon vous semble.

Adelbrecht Prock (Taal et Rhya)

Le culte de Taal et Rhya affirme qu'Adelbrecht parvint à nourrir un millier de paysans grâce à son talent pour trouver des ressources et de la nourriture. Il mourut peu de temps après, pris dans un piège à ours. Il rongea sa propre jambe pour s'échapper et saigna à mort après avoir parcouru quelques dizaines de mètres. Il est plus populaire à Küsel, mais on trouve des oratoires qui lui sont consacrés dans toute la partie nord-est du Talabecland.

Angus le Noir (Manann)

En tant que patron des marins perdus en mer, Angus le Noir est particulièrement populaire à Salkalten, où l'on raconte qu'en voyant un navire s'échouer près de la côte, il sauta à la mer et ramena tout l'équipage en sécurité à la nage. Il mourut trois semaines plus tard de la tuberculose.

Dieter le Juste (Verena)

Dieter accéda au statut d'Âme Vénérée après ses audacieux efforts pour exposer au grand jour et détruire l'organisation criminelle de Huyderman à Nuln. Ignorant les menaces de mort et méprisant les autres procureurs qui l'abandonnaient à mesure que son affaire tenait de moins en moins debout, il finit par être retrouvé assassiné dans ses appartements, la langue distendue et clouée au front. Il fut canonisé vingt ans plus tard.

Eckhardt le Brave (Sigmar)

La ville d'Übersreik rend hommage à son Âme Vénérée personnelle chaque année en exécutant publiquement un criminel sur la grande place. La victime est marquée au fer du symbole de la comète à deux queues et placée dans une petite boîte contenant un essaim d'abeilles. Si la coutume paraît cruelle et sans nul doute inhabituelle aux autres Reiklanders, les habitants de la ville la pratiquent en mémoire d'Eckhardt, un juge itinérant qui mourut de la même façon en tentant de juger un célèbre hors-la-loi qui rôdait dans la Reikwald.

Gretchen la Chagrine (Morr)

Il n'y eut que deux survivants à une attaque de peaux-vertes sur un village aujourd'hui oublié quelque part en Averland. Gretchen, qui était l'une des deux, savait quel était son devoir, et plutôt que de s'enfuir, elle pressa l'autre survivant de l'aider à enterrer les morts et à leur rendre les derniers hommages. Pendant trois semaines, tous deux travaillèrent sans relâche pour ensevelir les cadavres, mais ils n'avaient aucune nourriture puisque les ignobles orques avaient pris ce qu'ils voulaient et brûlé le reste. Pour lui donner des forces, Gretchen découpa des morceaux de sa propre chair et les donna à manger à son compagnon. À la fin, quand le dernier cadavre fut enseveli, elle donna le reste de son corps à son compagnon afin que le monde sache ce qu'était vraiment le chagrin.

Guntar le Vif (Ranald)

Voleur particulièrement célèbre à Altdorf, Guntar le Vif affirmait de son vivant qu'il pouvait pénétrer où bon lui semblait. Un prêtre de Ranald paria avec l'arrogant jeune homme qu'il ne pourrait entrer dans le palais de l'Empereur et voler un baiser à l'Impératrice. Le garçon accepta et s'en fut. Quelques heures plus tard, le prêtre aperçut le voleur qui s'enfuyait à toutes jambes en descendant la rue, mais il avait sur la joue l'empreinte rose du baiser de l'Impératrice. Il fut pris et écartelé à l'aube.

Sigmund Zweiger (Verena)

Ceux qui s'efforcent de suivre une carrière juridique conservent souvent des amulettes portant la marque de Sigmund Zweiger. C'est le patron des greffiers, car il en a été un luimême. Bien qu'il soit mort avant d'avoir été élevé au statut de juriste, il joua un rôle primordial dans la révélation de l'existence d'une cellule d'adeptes du Chaos au sein du culte local de Verena. Certains murmurent que les verenéens exécutèrent le héros et qu'ils n'en firent une Âme Vénérée qu'une fois tenaillés par le remords.

Ranalt Waldhauss (Taal et Rhya)

Pendant la Grande Guerre contre le Chaos, un éclaireur parvint à traquer et à tuer trente hommes-bêtes qui ravageaient la ville de Bechafen. Comme il est tenu pour un héros par les pisteurs

et les chasseurs solitaires, les autochtones ont depuis oublié qu'il fut tué dix ans après son exploit, après avoir été dénoncé comme mutant.

Champion des dieux

Les personnages peuvent s'efforcer d'obéir à la lettre aux enseignements de leur divinité tutélaire dans l'espoir qu'eux aussi, un jour, rejoindront les rangs des Âmes Vénérées. Ironie du sort, ceux qui s'efforcent activement d'y parvenir ont bien peu de chances d'accéder à ce statut, et ce, parce que devenir une Âme Vénérée est extraordinairement difficile et implique invariablement le martyre de l'intéressé.

L'un des buts du Grand Conclave (cf. page 28) est de débattre et de choisir les nouvelles Âmes Vénérées officiellement reconnues par les cultes, et par conséquent par l'Empire. Pour faire partie de la liste, un candidat doit avoir accompli quelque acte de marque ou mené une vie d'absolue dévotion envers sa divinité. Le martyre est un facteur primordial dans la décision, car ce genre de mort prouve que le cultiste a péri en restant attaché à sa foi et à ses principes. On doit également disposer de preuves irréfutables que la personne en question a accompli une forme de miracle : il doit y avoir des témoins, des rapports écrits ou quelque preuve matérielle. Vérifier l'authenticité de ces miracles peut prendre des années, voire des décennies, et par conséquent, la plupart des Âmes Vénérées ne sont nommées que longtemps après leur mort. Il existe des cas extraordinairement rares de personnes vivantes portant ce titre, et cela se produit généralement sur leur lit de mort. De plus, le Grand Conclave doit être unanime dans sa décision de nommer une nouvelle Âme Vénérée. Étant donné les nombreuses implications politiques et religieuses qu'impose la nomination d'un individu qui ne bénéficie pas d'un soutien unanime, les membres du Grand Conclave sont extrêmement prudents dans leur vote.

Un candidat est généralement soumis au vote à cause d'une pression et d'un dévouement publics irrésistibles. Si les prêtres invoquent en permanence le nom d'un cultiste qui incarne les préceptes de leur dieu, les supérieurs du culte finiront par les entendre et par présenter ce nom au Grand Conclave. Une fois encore, ce genre de pétition peut mettre des années à porter ses fruits, et compte tenu de la nature inconstante des habitants de l'Empire, la popularité d'un individu peut fort bien ne pas résister assez longtemps pour lui donner le temps d'être choisi en tant qu'Âme Vénérée.

Prier les Âmes Vénérées

Il peut arriver qu'un cultiste prie une Âme Vénérée plutôt qu'une divinité spécifique pour protéger son foyer contre les peaux-vertes. La plupart du temps, prier une Âme Vénérée a les mêmes effets que prier une divinité, car ce sont de ces dernières que les âmes tirent leur pouvoir.

Si le MJ pense que la prière est adressée à la bonne Âme Vénérée, et pour les bonnes raisons, elle peut donner lieu à une bénédiction (cf. page 171 de *WJDR*). Prier l'Âme Vénérée adéquate peut également satisfaire aux mêmes conditions que l'ingrédient d'un sort divin.

Comme le pouvoir des dieux est fluctuant et que celui des Âmes Vénérées leur est lié, il n'y a aucune garantie d'obtenir une bénédiction ou un bonus.

DIEU MINEUR OU ÂME VÉNÉRÉE?

Il y a de quoi se perdre entre tous les dieux majeurs, dieux mineurs et Âmes Vénérées de l'Empire. Celui que l'on voit comme un dieu mineur dans une province de l'Empire pourra n'être considéré au mieux que comme une « simple » Âme Vénérée à d'autres endroits, et comme un simple aspect d'un des dieux principaux ailleurs. Pour les voyageurs, les différents degrés de vénération des entités et des personnes peuvent causer une considérable confusion, d'autant que les prêtres des divers cultes ne sont pas d'un grand secours en la matière.

Si un personnage désire sérieusement obtenir une réponse claire et nette, une option consiste pour lui à se rendre au temple de Verena à Altdorf. Dans son immense bibliothèque remplie de lourds volumes et de parchemins se trouve consignée une liste exhaustive de toutes les Âmes Vénérées reconnues. Ce sont les personnages « officiellement » reconnus par l'Empire (cf. **Champion des dieux**), et on n'y trouvera peut-être pas certains individus vénérés et respectés par les gens du peuple qui n'ont pas encore été reconnus par le Grand Conclave des Cultistes. Pour avoir l'autorisation de consulter ces archives officielles, il faut cependant disposer de bons appuis et réussir un **test de Sociabilité Difficile (-20%)** ; les prêtres n'ont pas très envie de voir n'importe qui feuilleter les textes sacrés.

La plupart du temps, c'est au MJ qu'il appartient de déterminer si une divinité particulière tombe dans la catégorie des dieux mineurs, des Âmes Vénérées ou des différentes facettes d'une divinité majeure. En pratique, cela a peu d'influence sur la façon dont les gens prient ces entités ou sur les bienfaits qu'ils en retirent, bien que l'objet des prières d'un individu puisse avoir un grand impact sur la façon dont son entourage perçoit ses croyances et sa foi.



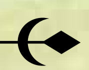


LES EXCÈS DE LA FOI

« Sigmar est présent quand nous nous éveillons, quand nous nous restaurons, quand nous dormons. Il occupe mon esprit à chaque instant, plus que toute autre chose. La douleur empêche mon corps de me distraire. Sigmar est partout ! Rendons hommage à la gloire de Sigmar ! »

— Ulf le Prêcheur, au coin d'une rue d'Altdorf

Chapitre IV



Les dieux de l'univers de Warhammer ne sont pas des repères moraux qui guident les mortels vers un certain idéal éthique, mais plutôt des êtres d'une puissance incroyable qui peuvent semer ruine et destruction parmi les gens simples dès lors qu'on ne cède pas à leurs exigences. Quand quelque chose de fâcheux intervient, quand un événement malheureux surgit, la plupart des habitants du Vieux Monde croient que ce sont les dieux qui expriment leur contrariété aux dépens des mortels qui leur ont manqué de respect. Les dieux étant capricieux et imprévisibles, les mortels se tournent vers les prêtres pour apprendre comment apaiser leurs protecteurs divins et pour s'assurer que leur sort reste supportable. Mais certains poussent leur foi plus loin. Ils pensent, pour une raison ou une autre, qu'ils détiennent la bonne version, qu'ils jouissent d'une certaine inspiration ou d'un discernement exceptionnel des aspirations de leur divinité. C'est souvent de cette perception erronée que naît l'extrémisme.

Il existe deux expressions principales de l'extrémisme religieux, même si ce travers est souvent issu d'une obsession malsaine ayant trait à un unique dieu. Il y a tout d'abord les flagellants, ces individus qui se cinglent les chairs pour tendre vers la véritable compréhension de leur dieu, ainsi que pour prouver leur dévouement et leur valeur, espérant ainsi connaître une révélation divine et se rapprocher de l'objet de leur obsession. Les seconds sont les fanatiques, qui considèrent que leur déité est supérieure à toutes les autres et partent répandre la bonne parole, souvent de l'extrémité d'un fouet. On peut s'étonner que ces deux types d'extrémistes soient aussi courants l'un que l'autre.

LES GERMES DE L'EXTRÉMISME

Quand la foi d'une personne s'avère extrême, ce n'est pas pour rien. Elle pourra vous dire que c'est la seule réponse possible au monde tel qu'il est, mais comment le croire, alors que la plupart des gens sont bien plus modérés dans leur piété, « tièdes » pourraient dire certains. Chaque extrémiste a ses propres raisons, mais on peut distinguer deux cas généraux.

Traumatisme

Le plus souvent, quand quelqu'un se montre soudainement plus pieux, c'est qu'un événement majeur a bouleversé son existence. Il s'agit généralement d'un chamboulement néfaste, mais il y a des exceptions. Un citadin qui se perd dans la nature et ne survit que grâce aux baies qu'il cueille et à l'eau des rivières pourra par exemple comprendre soudain toute la profondeur de la sainteté de Taal, tandis que la personne qui sera sortie indemne d'un blizzard pourra penser qu'Ulric lui réserve un destin particulier.

Même lorsque l'expérience est douloureuse, la piété peut se concentrer sur un aspect bénéfique. Ainsi, quelqu'un qui a failli succomber à une maladie, mais s'en est sorti grâce aux soins des prêtresses de Shallya, peut tout à fait devenir un fanatique du Cœur Miséricordieux. De même, celui qui était persuadé de se noyer en mer, mais qui s'est retrouvé sauf sur le rivage a de bonnes chances de se tourner vers Manann.

Mais la plupart des gens qui s'abandonnent totalement à un dieu le font à la suite d'un événement qui n'a rien de bénéfique ; leur famille aura péri tout entière aux mains des orques, une épidémie aura dévasté leur village ou la famine aura fait des ravages dans leur entourage. C'est en se cramponnant à une divinité qu'ils retrouvent un sens à leur vie.

Ces traumatismes peuvent engendrer les deux types d'extrémisme. Ceux qui sont convaincus qu'un dieu les a choisis ont de grandes chances de tomber dans le fanatisme, tandis que ceux qui croient avoir quelque responsabilité dans le malheur qui les



TABLE 4-1: RAISONS DE L'EXTRÉMISME

1d100	Raison
01–10	Vision de la divinité.
11–20	Famille décimée par les orques ; l'individu a survécu en se cachant dans une armoire.
21–30	Famille décimée par les orques ; l'individu a survécu parce que les orques l'ont cru mort, sous la pile d'assaillants qu'il avait terrassés.
31–40	Élevé au sein du temple ; n'a jamais adressé la parole à quelqu'un qui n'était pas un fidèle dévoué de la divinité.
41–50	Élevé au sein d'une famille à la piété extrêmement rigide, qui le battait chaque fois que sa ferveur faiblissait.
51–60	A échappé à une mort quasi certaine grâce à une coïncidence qu'il perçoit comme une « intervention divine ».
61–70	A écouté un prêcheur charismatique sur la place du marché, ce qui a changé le cours de sa vie.
71–80	Est persuadé que la Tempête du Chaos est un signe de l'ire des dieux.
81–90	A brièvement compté parmi les adeptes de Slaanesh et cherche désormais à expier ses crimes et à se laver de tout soupçon.
91–100	Un extrémiste l'a interpellé dans une ruelle pour lui confier que la divinité lui réservait une mission spéciale, ce qu'il a cru.



a frappés sont plus enclins à devenir flagellants. Tout dépend de la réaction de l'individu à l'événement, bien plus que de la nature de celui-ci. Un homme dont la famille a été massacrée par les orques peut estimer que Sigmar l'a épargné pour éradiquer les orques, mais aussi que la divinité a laissé les monstres attaquer pour le punir de ses crimes. Dans le premier cas, l'homme deviendra fanatique, dans le second, il sera flagellant.

Éducation

Parfois, l'extrémisme est induit par le milieu. C'est probablement plus courant chez les pupilles du temple, qui sont directement élevés par les prêtres du dieu, mais on rencontre également cet aspect chez ceux qui ont des parents particulièrement pieux. Le point de vue du vrai croyant est fortement influencé par son éducation et détermine s'il deviendra fanatique ou flagellant. Une jeune fille éduquée par un érudit obsessionnel doublé d'un verenéen invétéré pourra ainsi se consacrer à la protection des livres contre ceux qui risquent de les endommager, ou bien intégrer les rangs des flagellants qui se châtient sans cesse en raison de sa mémoire défaillante.

Réaction

Le milieu peut engendrer l'inverse de ce qu'il cherche. Un enfant élevé au sein d'un foyer particulièrement impie pourra prendre l'extrême inverse par réaction. Ces personnes sont plus enclines au fanatisme, et commencent par faire pleuvoir leur sainte colère sur leur propre famille.

Il y a également ceux qui ont failli sombrer dans la corruption, mais y ont échappé de justesse, et tombent dans l'extrémisme pour purifier leur âme d'une part, mais aussi pour ne pas attirer l'attention des répurgateurs. Ces gens deviennent plus souvent flagellants, car ils ont le sentiment de mériter un châtiment. En revanche, ceux qui ont effectivement connu la corruption et cherchent désormais à se soustraire aux conséquences ont plus de chances d'être fanatiques, car personne ne soupçonnera un répurgateur zélé d'avoir frayé avec les Sombres Pouvoirs. Si certains cultistes du Chaos feignent la piété, celui dont la repentance est sincère montre souvent une passion parfaitement authentique.

Prêche

Certains prêcheurs sont très convaincants et peuvent pousser les gens à renoncer à leur mode de vie pour sillonner l'Empire d'une ville à l'autre en se flagellant. Il arrive aussi qu'un discours touche un membre de l'auditoire au plus profond de son être, au point de changer le cours de sa vie. Certains prêcheurs sont même gênés par le pouvoir de leur verbe, mais ils risqueraient d'être accusés d'hérésie s'ils l'avouaient aux fidèles.

Révélation divine

Certains individus sont persuadés que leur divinité a fait personnellement appel à eux pour qu'ils mènent une vie d'ascète ou pour laver le monde d'un mal ou d'un autre. Il arrive que les dieux du Vieux Monde s'adressent directement à leurs fidèles, c'est pourquoi les gens ne taxent pas toujours aussitôt de folie ceux qui prétendent avoir vécu une telle expérience. Mais les soupçons pèsent néanmoins lourdement, car le délire est bien plus souvent à la source de l'extrémisme qu'autre chose.

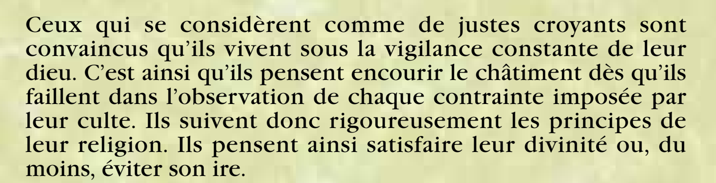
Érudition

L'érudition est la voie la moins foulée par les extrémistes du Vieux Monde, car elle demande de savoir lire. Ce genre de disciple se passionne pour une interprétation particulière des préceptes du dieu et décide finalement de vouer son existence à la suivre. Cela peut mener à n'importe quel type d'extrémisme. Le taux d'illettrisme vertigineux de l'Empire permet probablement de se garder de nombreuses hérésies.

LES MOTIVATIONS DES VRAIS CROYANTS

Les raisons qui poussent quelqu'un vers l'extrémisme n'ont pas forcément grand-chose à voir avec ses motivations une fois qu'il sévit. Les différences entre les dévots des diverses divinités sont évidentes (et traitées dans le détail plus loin), mais il existe également des types généraux d'extrémistes qui dépassent l'identité du dieu.

Il convient de se rappeler que torturer autrui à mort parce que sa perception de votre dieu est erronée n'est pas considéré comme un comportement extrémiste. C'est au contraire perçu comme adapté et respectable, tant que votre propre culte vous soutient.



Le juste croyant

Ceux qui se considèrent comme de justes croyants sont convaincus qu'ils vivent sous la vigilance constante de leur dieu. C'est ainsi qu'ils pensent encourir le châtiment dès qu'ils faillent dans l'observation de chaque contrainte imposée par leur culte. Ils suivent donc rigoureusement les principes de leur religion. Ils pensent ainsi satisfaire leur divinité ou, du moins, éviter son ire.

Conséquence de cet extrémisme, les justes croyants se mêlent difficilement à ceux de leurs contemporains qui ne sont pas aussi radicaux dans leur foi. D'une part, ils sont très critiques vis-à-vis de ceux qui n'adhèrent pas aux mêmes règles qu'eux. Par ailleurs, vu qu'ils sont totalement dévoués à un seul dieu, puisqu'ils sont persuadés que celui-ci les observe, ils consacrent quasiment toute leur énergie au service de leur protecteur. Enfin, l'observance religieuse s'élève au-dessus de tout le reste. Ce qui comprend le respect de la loi, éviter les assauts des hommes-bêtes, voire gagner son pain. Il n'est pas rare que de tels personnages terminent mendiants ou martyrs.

Les autorités cultuelles encouragent souvent ces illuminés, car la plupart sont très dociles avec les prêtres, ce qui constitue un excellent exemple. Ces individus se rencontrent fréquemment chez les fidèles de Manann, Shallya, Taal et Verena.

Le fidèle serviteur

Voici une autre expression de l'extrémisme religieux. Ce genre d'individu est convaincu de la toute puissance de sa divinité. Celle-ci est pour lui plus grande, plus forte et plus importante que toutes les autres. Puisque le dieu a choisi les prêtres du culte pour mener son action ici-bas, ceux-ci héritent d'une parcelle de son pouvoir. Ainsi, il faut obéir aux représentants du culte comme on le ferait aux exigences de la divinité elle-même.

D'une manière générale, les autorités religieuses apprécient ce genre d'extrémistes. Ils font des serviteurs très utiles et il est facile de leur confier les activités les plus douteuses. Ils sont particulièrement communs parmi les cultes de Myrmidia et de Sigmar, tandis qu'on n'en connaît pas chez les fidèles de Ranald ou de Verena.

Je suis indigne

Ce genre d'extrémiste est convaincu qu'il a offensé ou déshonoré sa divinité d'une manière ou d'une autre. S'il ne trouve pas le moyen d'expier ses fautes, il est voué au désastre, à quelque malheur exprimant la contrariété de son dieu. Les flagellants sont souvent guidés par cette motivation, mais ils ne sont pas les seuls.

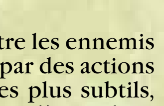
Ces extrémistes sont poussés par deux désirs. Ils veulent d'abord éviter d'irriter davantage leur divinité. Cela les amène souvent à se consacrer à des activités religieuses, ce que leur dieu ne peut désapprouver.

Ensuite, ils cherchent à racheter leurs méfaits passés et à éviter le désastre. Les véritables flagellants usent pour cela du fouet, tandis que les fidèles d'un dieu plus martial se jetteront corps et âme dans la bataille. Les serviteurs de Shallya n'hésiteront pas à se rendre dans les régions frappées par une épidémie pour traiter les souffrants, et mourir eux-mêmes de maladie pour expier leurs errements.

Les autorités cultuelles se montrent très ambivalentes vis-à-vis de ces gens. D'un côté, ils servent d'exemples pour rappeler au reste des ouailles quels sont les dangers encourus par ceux qui contrarient les divinités. Mais en même temps, ces individus et leurs bruyantes repentances sont perturbateurs, et négligent certains aspects de la foi qui sont tout aussi cruciaux. De nombreux grands prêtres tentent de canaliser et de refréner ces fidèles, mais ils interdisent rarement leurs pratiques.

Cette forme d'extrémisme est particulièrement courante chez les fidèles de Sigmar, mais on en trouve également un certain nombre au sein des cultes de Manann et de Shallya.

Les ennemis de dieu



Certains extrémistes se consacrent à la lutte contre les ennemis de leur dieu. La plupart du temps, cela se traduit par des actions militaires, mais certains traquent des adversaires plus subtils, comme l'ennemi intérieur. Ces fanatiques considèrent leur mission comme ordonnée par la divinité et sont convaincus que tous ceux qui leur font obstacle ou cherchent à protéger leurs cibles sont nécessairement des ennemis de leur divinité et ne méritent donc que la mort.

En général, ces groupes de fanatiques sont surtout dangereux pour ceux qui les entourent. Certains sont tout bonnement déments et définissent les ennemis de leur dieu selon des signes qu'ils sont les seuls à percevoir. La plupart sont cependant juste assez stables pour passer pour sains d'esprit. De nombreux cultes prisent ces individus qu'ils voient comme des templiers

en puissance. Si leur fanatisme peut être guidé, leur détermination et leur dévouement deviennent extrêmement précieux.

Pour leur part, ceux qui traquent l'ennemi intérieur ne sont que des bombes prêtes à exploser. Ils peuvent massacrer des villages entiers ou fomenter une campagne d'assassinats contre les autorités du culte. La confession de Sigmar a une grande expérience de ce genre d'extrémistes, car de nombreux répurgateurs (pour ne pas dire la plupart) suivent cette voie fanatique. Les sigmarites restent d'ailleurs très vigilants vis-à-vis de l'Ordre de la Flamme Purificatrice. L'histoire a retenu quelques incidents malheureux qui ont vu des temples entiers rasés pour « hérésie ».

Myrmidia, Sigmar et Ulric sont les dieux les plus souvent vénérés par des fanatiques de cette catégorie, mais Morr n'arrive pas loin derrière. Ceux qui le servent concentrent leurs actions contre les morts-vivants et les nécromants, sachant que le culte doit s'assurer pour en garder le contrôle qu'ils font bien la différence entre les créatures mortes-vivantes et celles qui ne sont pas encore mortes.

Clairvoyance supérieure

Les extrémistes qui se disent doués d'une clairvoyance supérieure ont découvert un fait important concernant leur dieu dont peu de gens ont conscience. Cette certitude s'allie à celle qu'il est de leur devoir de partager leur trouvaille, de réformer leur culte ou de préparer la population au désastre qui s'annonce. Un prêtre qui est persuadé d'avoir trouvé l'incarnation de Sigmar rentre dans cette catégorie.

Selon la nature de ce qu'ils croient avoir découvert, ces fanatiques peuvent s'avérer très différents, tout comme l'attitude du culte à leur égard. Ils sont tous perçus comme des fous dangereux, si bien que leur tolérance vis-à-vis des autorités religieuses influe largement sur la manière dont ils sont traités. Ceux qui exhortent au renversement de la hiérarchie sont systématiquement persécutés avec vigueur, tandis que ceux qui cherchent à instaurer une nouvelle fête sainte peuvent être adoptés par un grand prêtre qui pourrait voir là un moyen potentiel de récolter de nouvelles offrandes.

Certains de ces individus sont convaincus que leur divinité leur a fait une révélation. D'autres prétendent avoir découvert des secrets dans de vieux manuscrits ou dans quelque temple abandonné. La plupart ne se targuent pas d'être en communication directe avec le dieu.

Ce type d'extrémisme se rencontre surtout parmi les fidèles de Verena, à tel point que certains observateurs vont jusqu'à avancer que tout verenéen est un de ces illuminés. On en trouve également un certain nombre parmi les adeptes de Ranald et de Taal. Les sigmarites traitent généralement ces cas très rapidement ; c'est pourquoi le culte en compte peu.

Relation privilégiée



Une croyance répandue veut que les dieux descendent parfois sur le Vieux Monde pour prendre directement part aux affaires des mortels. Qu'ils soient censés être apparus comme ils sont représentés en peinture ou en sculpture, ou avoir adopté une autre forme telle que celle d'un cerf, d'une pluie de poissons ou d'un champignon à l'aspect étrange, on trouvera toujours certains individus pour prétendre les avoir rencontrés. Certaines dévergondées rurales vont jusqu'à affirmer qu'elles portent leur enfant. Toutes ces personnes sont persuadées d'avoir un lien privilégié avec le dieu et attendent la prochaine manifestation de cette relation avec grande impatience.

Elles estiment ainsi être des sortes d'élues et font comme la divinité le leur intime, en dépit des recommandations des prêtres et des nobles. Ces individus prennent donc diverses formes, mais la plupart ont de toute évidence perdu la raison. Les autorités locales se chargent prestement de leur cas.

Mais certains montrent des signes de pouvoir et sont donc traités avec plus de circonspection. Les autorités savent bien qu'il est possible qu'un dieu s'adresse véritablement à un individu et veulent éviter de s'exposer. Il arrive donc qu'un culte reconnaisse officiellement une de ces personnes comme un prophète, même si la plupart des grands prêtres attendent que l'illuminé soit bel et bien décédé pour ce faire ; l'histoire ayant retenu quelques cas où le « messie » a fini par condamner l'ecclésiastique qui l'avait reconnu.

L'espérance de vie de ces extrémistes est la plus favorable au sein du culte de Ranald, car ils ne font pas l'objet d'une attention particulière. Ils sont également courants chez les fidèles de Morr, car la communication directe entre le dieu et ses adeptes est acceptée par la foi.

Le divinissime



Enfin, certains extrémistes en sont arrivés à la conviction que leur dieu était le roi de toutes les autres divinités. Les autres dieux ne sont alors que ses serviteurs, des entités inférieures qui rampent devant l'auguste majesté de la déité suprême. Dans presque tous les cas, cela se traduit par une vive persécution, notamment lorsque cet extrémisme est percé au grand jour. C'est pourquoi la plupart de ces individus sont obligés de travailler dans l'ombre, de nourrir leurs croyances dans des lieux reculés, loin des regards indiscrets des cultes rivaux.

PRINCIPALES SECTES EXTRÉMISTES

La plupart des extrémistes sont des individus isolés qui ont leur propre conception de l'engagement religieux. Néanmoins, il existe des sectes de ce type au sein de chacun des cultes importants. La plupart restent plus ou moins secrètes, car si les autorités tolèrent généralement les individus un peu trop fervents, les extrémistes organisés représentent toujours une menace. Le degré de clandestinité varie cependant d'une secte à l'autre, et dépend également du site. Certains bourgs sont par exemple sous le contrôle d'une secte et chacun sait qui y exerce le véritable pouvoir, même si personne ne le crie sur les toits. Dans d'autres cas, les extrémistes ne cachent en rien leur mode de croyance et seule l'existence d'une organisation reste secrète. Dans d'autres encore, le moindre indice d'extrémisme peut suffire à entraîner la peine capitale.

Vous trouverez dans cette section la description de sectes extrémistes associées à chacun des dieux. En aucun cas faut-il les considérer comme les seules, sachant que d'autres peuvent même rivaliser avec elles sur le plan de l'influence. Mais elles restent parmi les groupes extrémistes les plus marquants de chaque foi.

Manann



Voici trois sectes extrémistes associées à Manann, parmi les plus notables.

Les Cerbères du Rivage

Pour les Cerbères du Rivage, la mer est le site sacré de Manann, dans lequel nul humain n'est autorisé à pénétrer. C'est pourquoi leur œuvre secrète consiste à empêcher les navires de prendre le large. Cela passe souvent par le sabotage des bateaux à quai, que ce soit en pratiquant de petits orifices sous la ligne de flottaison ou en mettant le feu à tout le navire. Les fidèles les plus audacieux détruisent les jetées et les équipements portuaires, tandis que les plus violents intimident les marins pour qu'ils restent à terre et vont jusqu'à les tuer s'ils ne suivent pas leurs conseils appuyés.

Les Cerbères estiment que la plupart des soi-disant prêtres de Manann ne sont que des ennemis de la divinité, qui encouragent activement la population à profaner ses eaux saintes. Ainsi, ils s'en prennent souvent aux temples de Manann, Camille Dauphina étant l'objet privilégié de leur haine. Ce ressentiment est partagé ; la plupart des prêtres orthodoxes de la foi se réjouiraient de voir cette secte balayée. Le châtiment officiel contre ses membres n'est autre que la noyade en mer.

On ne rencontre la secte que dans les environnements côtiers, les autres lieux étant trop distants des profanateurs pour que l'action des fidèles soit efficace. Beaucoup de membres sont néanmoins issus des terres. Les survivants de naufrages sont également courants, car ils ont été témoins directs de la colère de Manann. Ces extrémistes s'organisent en groupuscules sans relation les uns avec les autres. Quand l'un de ces groupes s'avère trop important pour son site, il détache quelques-uns de ses membres pour aller fonder d'autres cellules ailleurs. Ces derniers ne dévoilent jamais leur site d'origine ou changent de nom pour éviter que l'on remonte leur piste.

Les Cerbères ne s'en prennent jamais aux navires en mer, car cela reviendrait à aggraver le sacrilège. Ils s'opposent donc autant à Stromfels que tout fidèle reconnu de Manann.

La Digue

Les origines de cette secte nous font remonter quarante ans en arrière, lorsque Frieda Coopers eut une vision de Manann, engloutissant le Vieux Monde dans un gigantesque raz-de-marée. Elle prit cela comme un avertissement de la divinité, furibonde contre les humains (et notamment contre elle), et entreprit aussitôt de se repentir et de prévenir les autres de la colère à venir.

NOUVEAU TALENT : ENFANT DES MERS

Description : si le MJ souhaite donner plus de crédibilité à cette légende, les personnages nés en mer qui ont fait vœu devant Manann de ne jamais poser pied à terre peuvent acquérir le talent Enfant des mers (pour la dépense habituelle de 100 XP), ce qui leur permet de s'abreuver directement d'eau de mer et leur confère un bonus de +5% à tous les tests de Natation et de Navigation effectués en milieu marin (eau salée). Si le personnage quitte la mer, il perd le talent, mais pourra à nouveau l'acheter, à condition de prononcer une nouvelle fois le vœu.

L'expression de la contrition de Frieda prit alors deux formes principales. Tout d'abord, elle se mit à passer des heures debout dans la mer à prier Manann, en plongeant sous les vagues pour y rester aussi longtemps que son souffle le lui permettait. Ensuite, elle s'occupa de soigner les marins et pêcheurs blessés ou malades, car elle se devait de veiller sur ceux qui étaient le plus liés à Manann. Elle rassembla des fidèles, mais les prêtres de Manann et les autorités locales ne s'y intéressèrent pas de trop près. Les héritiers spirituels de Frieda ont quelque peu infléchi l'orientation de la secte, notamment depuis son décès qui remonte à cinq ans. Certains se consacrent à la construction de barrages contre les inondations, car ils voient le raz-de-marée comme une épreuve et non comme un châtiment. D'autres estiment au contraire que cette catastrophe est nécessaire et voient leur dévotion comme une prière pour précipiter le déluge. L'un des fidèles, un certain Nathander, a réuni quelques adeptes proches pour bâtir un grand navire dans les Monts du Milieu, persuadé qu'il sera porté par la vague et que les élus de Manann survivront ainsi pour repeupler le monde. La branche de Nathander voit Manann comme le seul dieu véritable et se montre plus militante que le reste de la secte.

Les Enfants des Mers

Tous les membres de cette secte sont véritablement nés en mer, sur un navire non amarré. Pour eux, cela signifie qu'ils ont la faveur de Manann et qu'ils sont liés à son service. Un nouveau membre de la secte doit jurer de ne jamais poser pied à terre. À partir de là, il vit à bord d'un navire.

Il existe quelques bateaux dont l'équipage est entièrement composé d'Enfants des Mers. Ces navires sont souvent des temples ambulants de Manann. Leurs rejetons naissent aussi en mer et sont élevés selon la même tradition. Certains membres récents de la secte n'ont jamais posé le pied sur la terre ferme. Selon la rumeur, certains n'auraient même jamais posé les yeux sur la moindre parcelle terrestre.

Le culte considère généralement cette secte comme inoffensive, car la plupart de ses membres ne cherchent pas à affirmer leur supériorité. Certains disent que Manann accorde de menus miracles aux adeptes de cette faction, leur permettant de réparer leur navire tout en restant au large. Selon une légende de taverne, les Enfants des Mers peuvent boire l'eau salée des océans comme s'il s'agissait d'eau douce.

Morr



Voici deux sectes extrémistes qui se réclament de Morr.

Les Bienheureux de Morr

Selon cette secte, le royaume de Morr est un lieu de paix, d'abondance et de plaisir. Ses membres attendent avec impatience le trépas, qu'ils voient comme une libération des souffrances de l'existence et comme l'instant où ils rejoindront le paradis de leur divinité. Cette perception se présente de manière spontanée hors de la secte et ceux qui l'éprouvent se suicident dans un site sacré pour le dieu, dans l'espoir d'accélérer leur accès à son royaume. Les prêtres de Morr découragent cette approche autant qu'ils le peuvent, car les opérations de nettoyage qui suivent n'ont rien d'agréable.

Si la secte des Bienheureux de Morr existe et perdure, c'est uniquement parce qu'elle estime que se donner la mort est un acte profondément impie. Selon elle, toutes les âmes doivent supporter une certaine souffrance avant d'être dignes d'accéder au royaume de Morr. Les membres débattent de la question de savoir si la douleur minimale endurée par l'âme doit être la même pour tous, mais cela ne change pas grand-chose dans la pratique. Tous s'accordent pour dire que

lorsqu'une âme a suffisamment subi, Morr la recueille en sa demeure où il lui réserve une béatitude éternelle. Ils sont ainsi persuadés que celui qui souffre davantage sera plus rapidement accueilli dans les bras du dieu.

Curieusement, les personnes qui se torturent ont une espérance de vie inférieure aux autres.

Les membres de cette secte sont généralement plus discrets que nombre d'autres flagellants, sans pour autant garder leurs croyances secrètes. Ils préfèrent s'infliger une douleur permanente au quotidien, plutôt que de se fouetter en public. C'est ainsi qu'ils prisent les chaussures et ceintures dotées de pointes retournées vers l'intérieur ou les vêtements abrasifs conçus pour mettre la chair à vif. Leurs métiers sont éreintants, de préférence pénibles et sources de douleur, voire très dangereux, ce qui reste le moyen le plus rapide de rejoindre Morr. La hiérarchie du culte présente clairement les Bienheureux comme des hérétiques, mais les prêtres qui se donnent le mal de les persécuter sont très rares.

Les Gardiens du Seuil

Cette secte était au départ un groupuscule intégré au sein du culte de Morr, qui s'opposait avec véhémence aux nécromants et aux morts-vivants. Mais il y a un siècle de cela, Ingrund la Lugubre prit de l'importance dans les rangs du groupe, grâce à son courage et sa détermination contre les abominations, et en fit une dangereuse faction extrémiste.

Selon Ingrund, les morts-vivants n'étaient pas impies parce qu'ils étaient passés par le trépas, mais bien parce qu'ils avaient été arrachés au royaume de Morr. De même, si les nécromants étaient maléfiques, ce n'était pas pour avoir frayé avec les morts (que dire des prêtres de la divinité dans ce cas ?), mais parce qu'ils ravissaient la population du domaine de Morr. Ingrund remarquait que les médecins et les guérisseurs shalléens extorquaient parfois également des citoyens de ce royaume qu'ils faisaient revenir dans le Vieux Monde, situation qui se présente lorsque des soins empêchent une mort sans cela certaine. Selon elle, ils étaient donc aussi malfaisants que les nécromants et ceux qui avaient été sauvés devenaient sacrilèges comme les morts-vivants.

Les Gardiens du Seuil (qui se présentent ainsi parce qu'ils pensent garder les portes du royaume de Morr) entamèrent alors une campagne meurtrière contre les médecins et shalléens qui soignaient les personnes grièvement blessées, s'en prenant également à ces dernières. Il fallut un an au culte pour découvrir leurs activités, dénoncées par les fidèles de Khaine, et la traque commença. Ingrund parvint à s'échapper, convaincue que la réaction des autorités religieuses ne faisait que prouver qu'elles avaient succombé aux Dieux Sombres. La secte survécut en se dispersant à travers l'Empire et continue son œuvre contre ceux qui blasphèment contre Morr. Cette catégorie comprend les nécromants et les morts-vivants, certes, mais les médecins étant plus faciles à dénicher et bien moins défendus, ils constituent l'essentiel des victimes de la secte.

Myrmidia

De tous les groupes extrémistes qui disent servir Myrmidia, deux viennent tout de suite à l'esprit.

Myrmidia Perfecta

Le culte impérial de Myrmidia la présente comme la déesse de l'Art de la Guerre, une guerrière et fin stratège prête à recourir à toutes les tactiques pour triompher des ennemis maléfiques. Cette représentation est particulièrement attrayante pour ceux qui se relèvent péniblement dans le sillage de la guerre. C'est également une simplification importante de cette foi, telle



qu'elle est pratiquée en Tilée et en Estalie. Là-bas, Myrmidia est la déesse de la Civilisation, la protectrice des arts.

La plupart des habitants du sud se contentent de hausser les épaules quand ils voient comment les Impériaux vénèrent la déesse et se demandent ce qu'on peut attendre d'un peuple aussi barbare. Une poignée d'entre eux, les extrémistes de Myrmidia Perfecta, voient là un véritable affront à l'encontre de la divinité. Pour eux, les prêtres impériaux de Myrmidia sont des blasphémateurs, des ennemis de la déesse qu'il faut anéantir avec toute la ruse et le savoir-faire dont on dispose.

Il va sans dire que La Aguila Ultima a sévèrement condamné cette secte et a ordonné la traque de ses membres qu'elle voit comme de dangereux hérétiques. La plupart des prêtres méridionaux sont d'accord avec cette perception, estimant que les aspects moins guerriers de la déesse pourront être inculqués plus tard, une fois que l'attrait militaire aura cimenté l'enthousiasme impérial. Mais il y a suffisamment de sympathisants de Myrmidia Perfecta dans les contrées du sud, certains très influents, pour que la secte puisse se développer et même sévir à travers l'Empire.

Rémasiens/Magrittois

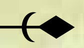
Le débat portant sur le lieu de naissance de Myrmidia en tant que mortelle divise le culte en deux camps culturellement distincts. Pour la plupart, ce n'est qu'une question de prestige. Mais on trouve des extrémistes des deux côtés et l'antagonisme va alors plus loin.

Ces groupuscules sont persuadés que les Tiléens ou les Estaliens (selon le point de vue de chaque culture) étaient en réalité des opposants à Myrmidia et qu'elle mena une invasion de leurs terres pour juguler les hérétiques. Il en résulte donc que la race maîtrisée devrait encore aujourd'hui servir les conquérants. Chaque groupe intrigue pour placer de ses compatriotes à la tête du culte, voire à des postes séculiers dans l'autre nation. Il

recourt pour cela à la politique, la corruption, la calomnie, la trahison et le meurtre, la fin justifiant les moyens. Chaque camp cherche à provoquer une guerre ouverte contre l'autre.

Heureusement, ces deux factions restent modestes et n'ont jusqu'ici guère pu faire davantage que d'attiser le climat chauviniste. Le développement du culte de Myrmidia à travers l'Empire leur offre néanmoins une occasion nouvelle. Les citoyens impériaux ne sont pour l'instant pas associés à un camp ou l'autre ; c'est donc le moment d'attirer leur soutien. Cette expansion impériale va enfin pouvoir faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Les deux sectes concentrent donc depuis peu leurs efforts vers l'Empire, pour se rapprocher des prêtres locaux et semer l'opprobre sur ceux de la faction opposée et les faire expulser. Jusqu'ici les actions des deux groupes se sont neutralisées et l'équilibre est respecté.

Ranald



Les sectes suivantes sont deux groupes extrémistes sévissant au sein du culte.

Les Garants de l'Humilité

Pour tous les fidèles de Ranald, les gens riches et fiers méritent d'être remis à leur place. Pour les Garants de l'Humilité, cette place est dans une fosse remplie de purin.

Les membres de la secte sévissent généralement en groupes réduits de trois à six personnes. Ils portent leur dévolu sur une personnalité opulente et influente d'un bourg et planifient sa ruine. Comme ils vénèrent Ranald, ils ne recourent jamais à la violence directe, préférant le vol, la calomnie, l'escroquerie et les complots. Dans certains cas, la cible finit exécutée pour des crimes qu'elle n'a pas commis, mais jamais la hache ne sera tenue par un Garant de l'Humilité.

Le fait d'anéantir les biens d'une personne suffit rarement à la ruiner totalement, car les gens riches ont des amis et des relations influents. Les Garants commencent donc par entacher la réputation de leur victime, en la compromettant par des contacts créés de toutes pièces avec des prostituées, des joueurs invétérés et des cultistes du Chaos, ou en touchant aux envois de marchandises les concernant pour laisser l'impression qu'ils cherchaient à duper leurs partenaires. Souvent, l'un des membres de la secte prend les traits de la cible pour qu'elle soit vue en train de prendre part à des activités douteuses. Les Garants de l'Humilité sont prêts à altérer toutes les apparences dès lors que cela peut servir leur opération de sape.

Le culte de Ranald n'est pas suffisamment organisé pour pouvoir condamner officiellement la secte, mais la plupart de ses fidèles considèrent les Garants comme des extrémistes obsessionnels qui tirent un plaisir malsain de la misère d'autrui. Une faction qui enfreindrait outrageusement les limites imposées par Ranald ne tarderait pas à être éliminée par les autres adorateurs du dieu, mais la plupart des Garants de l'Humilité font très attention à respecter la doctrine divine. De leur point de vue, ils ne sont d'ailleurs que des fidèles tout à fait orthodoxes du Dieu Roublard.

Les Vrais Nantis

Les membres de cette secte sont persuadés que Ranald punit de déconfiture financière ceux qui violent ses exigences. Ils pensent aussi que tout revers pécuniaire prouve que la victime est reconnue comme coupable par Ranald. Le seul moyen d'apaiser sa colère est de se mettre totalement à sa merci. Une fois la pénitence terminée, Ranald fera selon eux tourner la chance.

Ces extrémistes se livrent corps et âme à Ranald en laissant le hasard décider de tout. Ils ne font aucun effort pour trouver de quoi manger ou se vêtir et se contentent de ramasser ce qu'ils trouvent sur leur route. Ils se fichent de savoir si les biens appartiennent à quelqu'un et ne prennent même pas le soin d'agir discrètement. Ils s'en remettent à Ranald, et à la chance. Les Vrais Nantis sont des sortes de flagellants, même si les bastonnades leur sont généralement administrées par les représentants de la loi.

L'espérance de vie des Vrais Nantis est plutôt courte car ils ne sont pas censés éviter le danger ou préserver leur santé. Ceux qui s'écartent des villes succombent généralement vite dans la nature, tandis que ceux qui restent en milieu urbain ont des soucis avec la loi. De nombreux Vrais Nantis jouent néanmoins un peu avec les règles, en résidant dans les sites les plus propices à la « chance », ou à proximité d'autres adorateurs de Ranald, qui se montrent plus cléments avec leurs errements. Mais pour les plus extrémistes, cela revient à annihiler la pénitence. En même temps, ces derniers ont tendance à vite disparaître, si bien que leur vision n'a pas beaucoup de poids.

Pour les fidèles orthodoxes de Ranald, les Vrais Nantis ne sont que de doux déments qui ne représentent pas de véritable menace. Il leur arrive même de les aider de temps à autre, dans le cadre d'un acte de piété. En retour, les flagellants participent à la perpétuation de la secte. Il n'y a pas de véritable organisation des Vrais Nantis, mais l'évidence de leurs croyances les rend facilement identifiables en tout lieu où Ranald est vénéré.

Shallya



Les sectes suivantes reflètent les positions extrêmes de certains individus qui prétendent défendre les intérêts de Shallya.

Les Cœurs Sanguinolents

La doctrine shalléenne voit d'un mauvais œil la recherche du plaisir personnel, dans un monde tant accablé par la souffrance. Les Cœurs Sanguinolents poussent cette perception à l'extrême. Ce sont les disciples de Karin la Pure, prêtresse qui vivait à Nuln il y a un peu plus de deux siècles et estimait que celles qui servaient Shallya devaient se purifier de la souillure du plaisir et de la luxure avant de pouvoir prétendre aider les souffrants. Selon elle, celle qui dérogeait à cette règle commettait un blasphème.

Karin finit par être proscrite du culte après avoir taxé toute sa hiérarchie de blasphème, mais ses adeptes sont restées au sein des temples de la déesse et ont conservé leur place en modérant leur intransigeance. Cela leur donne également davantage de temps pour se châtier elles-mêmes. Un régime draconien, un sommeil réduit et une protection insuffisante contre les éléments, tels sont les aspects de base de la vie d'un Cœur Sanguinolent. Pour beaucoup, le fait de s'infliger volontairement des blessures est considéré comme un affront envers Shallya ; c'est pourquoi ces fidèles préfèrent entreprendre des tâches ardues et dangereuses, comme porter de lourdes pierres au sommet du temple, avant de redescendre pareillement chargées.

Les Cœurs Sanguinolents ne font rien pour alléger la douleur d'autrui, car ils suivent la croyance de Karin selon laquelle cette pratique serait blasphématoire tant que la prêtresse n'est pas purifiée. Certains Cœurs ont des visions qu'ils prennent pour des signes de la déesse montrant qu'ils sont purifiés, à partir de quoi ils peuvent aider ceux qui souffrent. La proportion de faiseuses de miracles parmi ces fidèles n'est pas particulièrement élevée, mais elle reste supérieure à celle des autres prêtresses. Certaines adeptes ne s'estiment néanmoins jamais assez pures, c'est pourquoi la hiérarchie du culte ne fait rien pour encourager ces croyances. Cependant, la déesse de la

Compassion ne peut tolérer des mesures sévères contre des prêtresses qui ne sont que des ouailles égarées.

Les Cœurs Sanguinolents ne constituent pas une véritable secte, dans la mesure où ils ne sont pas organisés. En outre, leur interprétation des croyances de Karin est très variable. D'ailleurs, bien que le culte de Shallya soit animé de telles perceptions depuis des siècles, la vision spécifique de Karin est presque inconnue en dehors de l'Empire.

Les Ennemis de la Peste

Pour cette secte, la responsabilité première des shalléens est de protéger autant de gens que possible des épidémies qui accablent le Vieux Monde. Plutôt que de traiter les victimes, ils cherchent à empêcher la maladie de se développer et de faire ses premières victimes. Leur mission est noble ; ce sont les méthodes qui en font des extrémistes.

La seule manière d'éradiquer une épidémie consiste à en détruire la source. Cela peut revenir à devoir tuer un pestiféré, avant de brûler son corps et de faire bouillir ses cendres. Parfois, il faut aussi raser tout un quartier, y mettre le feu en livrant ses habitants à une horrible fin. Les Ennemis de la Peste reconnaissent que ces actes n'ont rien d'agréable, mais ils sont pour eux justifiés par le combat pour le Bien.

Tous les Ennemis de la Peste sont voués à tuer des gens. Il va donc sans dire qu'ils sont considérés comme dangereux, dans le meilleur des cas, par la plupart des membres du culte de Shallya. Les prêtresses qui se joignent à la foi ont presque toujours de grandes difficultés à lancer des sorts, car elles enfreignent régulièrement la règle centrale du culte. Pour les Ennemis de la Peste, ce n'est là qu'une épreuve imposée par la déesse, pour s'assurer que ses fidèles sont assez forts.

Les Ennemis de la Peste sont des fanatiques violents, mais ils sont convaincus d'agir pour le bien d'autrui. Ils ne tuent pas aveuglément dès qu'ils suspectent une infection. En outre, tout groupe de ces extrémistes comprend au moins une personne capable de diagnostiquer l'épidémie. Ses aptitudes ne sont néanmoins pas toujours sans faille, mais les Ennemis ne tuent que lorsqu'ils sont persuadés de la présence d'une maladie virulente. Ils font également partie des adversaires les plus implacables du Seigneur des Mouches et s'ils découvrent la preuve de la présence d'un groupe de ses cultistes, ils oublieront quelque temps leurs autres missions pour se concentrer sur l'élimination de cette menace supérieure.

Malgré leur approche discutable, il est fort probable que les Ennemis de la Peste ont sauvé bien plus de vies qu'ils n'en ont fauché. L'identité des membres est gardée secrète, mais l'existence de la secte est bien connue des érudits. Les prêtres de Verena les prennent d'ailleurs souvent en exemple lorsqu'ils traitent des dilemmes éthiques.

Sigmar

Le culte de Sigmar compte de nombreuses sectes et divisions. Il est néanmoins important de garder à l'esprit que tous ces groupes ne sont pas extrémistes, même si la hiérarchie de la foi les décrirait comme tels. Les Malléens sont de toute évidence des hérétiques et on pourrait les taxer d'extrémisme, mais beaucoup d'entre eux ne montrent pas davantage de ferveur dans leur foi que le répurgateur moyen. Cette section présente quelques sectes dont les excès ne font aucun doute.

Les Enclumes de Sigmar

Parmi les nombreux extrémistes qui prétendent comprendre la véritable nature de Sigmar, il y a ceux qui portent le fardeau des atrocités que l'Empire a laissé perpétrer. Pour eux, chaque nouveau mutant, chaque calamité, chaque incursion, chaque guerre n'est qu'un signe de plus du mécontentement de Sigmar. Témoins des fruits de ces conflits et des vies déchiquetées de ceux qui y ont survécu, ils ne peuvent tolérer davantage l'horreur de ce monde et se consacrent à le purifier.

Les Enclumes de Sigmar constituent un assemblage insolite d'extrémistes qui s'imposent de terribles épreuves pour tenter coûte que coûte d'éviter que l'ire de Sigmar ne s'abatte sur des innocents en l'attirant sur eux-mêmes. Ils passent l'essentiel de leur temps à trouver de nouveaux moyens de se châtier, sans aller jusqu'à la mort. La plupart des Enclumes se flagellent et badigeonnent les plaies de sel, mais certains se découpent des lambeaux de chair, avant d'imbiber les lésions de verre pilé, de sable ou de chaux. Ils s'exposent aux flammes, aux coups et à toute méthode horrible qui leur permet de s'assurer que l'Empire reste sous la main protectrice de leur divinité.

En général, les Enclumes se rassemblent en groupuscules d'une douzaine d'hommes et de femmes. Ils restent rarement bien longtemps au même endroit, car les autochtones tolèrent difficilement leurs pleurs et leurs gémissements continus. Mais ils se déplacent surtout pour que les cloques qui leur recouvrent les pieds suintent et restent béantes. Ces groupes n'empruntent jamais la voie la plus aisée ; ils errent à travers la nature sauvage sans passer par les routes et les sentiers. Les taillis de ronces et d'épineux ont leur prédilection, car ils assurent une chair lacérée et dégoulinante. Les Enclumes restent relativement peu nombreuses, ce qui ne surprendra personne.

Les ordres de flagellants

Ces ordres constituent un phénomène bien visible du culte actuel de Sigmar. En revanche, on ne peut les réduire à un groupe unique. Chaque ordre de flagellants a ses propres croyances, qui peuvent l'opposer radicalement à ses homologues. Si quelque chose les unit, c'est leur conviction erronée qu'ils pourront apaiser leur divinité par leur propre douleur. Le monde étant un lieu sinistre de souffrance, de chagrin et de bains de sang, il ne fait pour eux aucun doute que c'est ainsi que l'entendent les dieux.



Certains groupes n'acceptent que des hommes, d'autres uniquement des femmes, d'autres ne font pas de discrimination sexiste et d'autres encore ne prennent que des personnes d'un certain âge (enfants, vieillards, etc.). Certaines factions accueillent n'importe qui, tandis que d'autres passent par une période probatoire. Quelques-unes ont des membres temporaires et d'autres exigent un engagement à vie. Beaucoup imposent certaines formes de mutilations à leurs nouvelles recrues, mais quelques groupes comptent sur une torture plus étalée dans le temps pour assouvir les attentes de Sigmar.

Malgré cette diversité, ces groupes ont bien des choses en commun. La plus flagrante est leur insistance sur la flagellation ou, plus généralement, la douleur que s'infligent les membres de ces ordres. Un véritable ordre de flagellants ne fait souffrir que ses membres, même si certains châtieront également les volontaires qui ne souhaitent pas s'engager de manière durable. La flagellation est la méthode de prédilection, car elle peut être répétée à l'infini, à condition d'être pratiquée avec modération. Néanmoins, toutes les formes de torture connues de l'Empire sont utilisées par un ordre ou un autre.

L'écrasante majorité des flagellants se torturent en public. Ils avancent souvent en procession à travers les bourgs de l'Empire en fouettant ceux qui les précèdent. Dans ce cas, l'homme de tête prêche généralement la doctrine spécifique de l'ordre.

La plupart des groupes se constituent autour d'un meneur charismatique, pour qui les récentes horreurs, notamment la Tempête du Chaos, ne sont que des châtiments provoqués par Sigmar parce que la population avait déshonoré l'Empire. Si les gens ne font pas pénitence pour leurs travers, selon ces prêcheurs, Sigmar détruira le monde entier ou laissera les Puissances de la Déchéance s'en charger. D'autres groupes ont pour inspirateur un individu qui estime que son ordre peut assumer lui-même la colère des dieux et racheter à lui seul toute la population. Pour d'autres, la torture les rendra dignes de grands dons de Sigmar. Certains groupes survivent même à celui qui les a rassemblés, mais la plupart se désagrègent à sa mort et leurs membres se joignent alors à d'autres ordres.

D'une manière générale, les flagellants sont tolérés, probablement en grande partie parce que la population leur trouve une certaine crédibilité et s'opposerait à toute tentative de les faire disparaître. La clémence est bien moindre avec les ordres qui dépassent les bornes en se mêlant de politique ou en sombrant dans l'hérésie nuisible, mais la plupart des flagellants agissent au grand jour. Certains prêtres vont jusqu'à approuver leur action et leur servent de chefs spirituels.

La Vérité de Sigmar

Les Unificateurs, pour qui Sigmar est l'Empereur des dieux, ne font généralement pas figure d'extrémistes. Les membres de la Vérité de Sigmar ne peuvent en dire autant ; pour eux, Sigmar est la seule véritable divinité existante. Ils avancent qu'après l'avènement divin de Sigmar par Ulric, les dieux entrèrent en guerre contre les Sombres Puissances et que tous furent tués à l'exception de Sigmar. Les Dieux Sombres continuent de soutenir les prêtres de ces fois, tout en les incitant progressivement à suivre leurs rites effroyables et pervers. Bien que seul contre toutes, Sigmar parvint à faire reculer les Puissances dans les Désolations. Mais même pour Sigmar, le combat fut rude.

C'est ainsi que pour tout adepte de la Vérité de Sigmar, quiconque montre du respect pour une autre divinité n'est en réalité qu'un cultiste du Chaos. Ces soi-disant fidèles ne font selon eux qu'aider les Puissances de la Corruption. Pour beaucoup de membres de la secte, la Tempête du Chaos est un signe que Sigmar éprouve des difficultés à retenir les forces des ténèbres. C'est bien entendu un appel à l'action : éliminer les adorateurs des autres dieux.

Les fidèles de la Vérité de Sigmar agissent dans le plus grand secret, car ils ne veulent pas attirer l'attention de leurs ennemis. Ils concentrent leurs impitoyables attaques sur les temples et les prêtres des autres divinités. Les adeptes des Puissances de la Déchéance font bien partie de leurs ennemis et ils s'en sont pris à de véritables cultes du Chaos. Mais ils ont tué beaucoup plus de prêtres innocents et endommagé ou détruit un grand nombre de temples et d'oratoires.



L'Ordre de la Flamme Purificatrice est conscient de l'existence de cette faction, qu'il traque sans merci. Ce sont non seulement des hérétiques, mais en s'en prenant aux ennemis du Chaos, ils affaiblissent le culte de Sigmar dans sa longue bataille contre la corruption. Quelques prêtres sont membres de cette secte, mais a priori, aucun qui occupe une position influente.

Les Veuves Armées

Il s'agit d'un ordre de guerrières qui se consacrent à l'éradication des peaux-vertes de la face du monde. Ses membres sont donc toutes des femmes, qui ont perdu un ou plusieurs hommes (maris, pères, frères ou fils) aux griffes des gobelins ou des orques, et qui se sont tournées vers Sigmar comme protecteur. Sous sa bannière, elles partent arracher leur vengeance.

Les Veuves s'attèlent à leur sinistre tâche et acceptent la nature inexpugnable de leurs ennemis. Les orques sont innombrables, dénués de compassion et se reproduisent comme des blattes. Chaque partisane de la secte sait ainsi qu'en la rejoignant, elle signe son propre arrêt de mort. Cela ne la

décourage pourtant pas le moins du monde. Ces femmes ne vivent que pour la satisfaction de savoir que dès qu'un groupe d'orques sera anéanti, un autre se présentera pour leur donner l'occasion de poursuivre leur vengeance.

Le taux de mortalité des nouvelles recrues est extrêmement élevé, car aucune formation préliminaire n'est apportée. On donne simplement aux nouvelles les armes et l'armure qui appartenaient aux anciennes, selon la disponibilité, avant de les envoyer combattre les orques. Quand l'arsenal fait défaut, la recrue s'arme simplement d'un balai ou d'un bâton. Rapidement, celles qui survivent donnent souvent de bonnes guerrières au style brutal et chaotique. La faction est également connue pour sa tendance à boire abondamment et à faire du tapage aussi bien avant qu'après ses expéditions contre l'ennemi.

Pour toutes, Sigmar devient le parent perdu ; c'est pourquoi elles se présentent comme les filles, les épouses, les sœurs, voire les mères de Sigmar. Ces titres, notamment le dernier, ont le don de susciter la méfiance de l'Ordre de la Torche par leur hérésie apparente. Néanmoins, la principale doctrine du groupe consiste à « tuer de la peau-verte », si bien que la plupart des prêtres les tolèrent.

Taal et Rhya

Ces cultes étant particulièrement anciens, un grand nombre de sectes étranges se sont formées au fils des siècles.

Les Célébrants

Ces extrémistes partent à la recherche d'étendues isolées et sauvages pour mieux communier avec leurs divinités. Ce n'est pas qu'ils n'aiment pas les villes ou la civilisation, mais ils estiment qu'ils se rapprochent de leurs protecteurs en allant au cœur de la nature inviolée. Du moins est-ce comme cela qu'ils le présentent.

La véritable raison de leurs tendances isolationnistes est leur désir de pratiquer les cérémonies et rituels qui célèbrent la nature sauvage de Taal et Rhya. Ils ingèrent régulièrement des herbes et substances étranges pour entrer en transe et ont des visions qui renferment pour eux l'essence de la sagesse divine. Dans certains groupes parmi les plus radicaux, ils vont jusqu'à se perforer la chair de crochets en bois avant de se suspendre aux arbres pour transcender les limites de l'enveloppe mortelle et pénétrer dans le domaine spirituel des dieux.

Les Célébrants, comme ils se présentent, se soucient peu de leur aspect et de la propreté, ce qui les rend repoussants dans la plupart des contextes plus civilisés. Ils sont recouverts de tiques, de poux et autres parasites, et puent au-delà du concevable, les herbes qu'ils fument et les solutions qu'ils avalent s'exhalant dans toute leur splendeur. De même, la plupart présentent des plaies béantes des suites de leur exposition aux éléments et de leurs rituels douteux, ce qui leur donne l'aspect de victimes de la peste, voire, aux yeux des plus ignorants, d'hommes-bêtes.

Ainsi, quand une personne se joint aux Célébrants, il est rare qu'elle retrouve ensuite une vie normale. Elle renonce à sa famille et ses amis, et compte sur le soutien de ses semblables et de la nature impitoyable. Ces terres reculées étant bien souvent hantées par de nombreuses créatures malintentionnées, la plupart des Célébrants connaissent une fin brutale, comme repas de quelque bête du Chaos affamée.

Les Sauvages

Tous les fidèles de Taal et Rhya évitent la technologie par trop moderne, telle que les armes à feu et l'imprimerie, et la plupart se méfient des armures métalliques. Les Sauvages, quant à eux, considèrent que tout objet fabriqué est une trahison à l'égard des véritables principes des dieux. Les humains devraient se contenter pour survivre des seuls outils offerts par les divinités. Ils devraient ainsi courir sans le moindre vêtement dans les bois, chasser et tuer à mains nues, récolter fruits et baies, boire l'eau des ruisseaux et dormir sous une couche de terre.

Le climat de l'Empire n'est pas spécialement propice à ce type d'activité et un humain esseulé et sans arme constitue une proie facile pour de nombreux animaux, sans parler des monstres qui rôdent dans les forêts impériales. C'est pourquoi les Sauvages se réunissent en petites bandes, les plus expérimentés guidant les novices, tandis que tous se serrent les coudes.

Il y a des hommes, mais aussi des femmes, et on raconte que certains groupes comptent également des enfants, élevés en pleine nature. Récemment, la maison *Durrbein & Fils* de Talabheim a tiré de bons bénéfices d'une série d'historiettes imprimées au rabais, relatant les aventures de Talima, une Sauvage particulièrement attirante qu'un pouvoir miraculeux garde toujours propre. Les récits sont redondants, le succès de la série tenant davantage de ses illustrations, qui sont bien supérieures à ce qu'offre généralement ce média bon marché.

Ulric

Les extrémistes qui se réclament d'Ulric apparaissent barbares et sauvages, au point qu'on a du mal à les distinguer des sanguinaires Norses.

Les Fils d'Ulric

Les Fils d'Ulric sont convaincus d'être les descendants directs du dieu en personne et donc qu'il leur revient de diriger le culte. En outre, la plupart pensent également mériter de régner sur le monde entier, même si le culte reste leur priorité.

Si tous ces individus s'unissaient, ils parviendraient peut-être à atteindre leur objectif. Mais si tous les Fils d'Ulric s'accordent sur le fait que l'un de ces descendants devrait diriger le culte, le consensus est moins évident lorsqu'il s'agit de désigner celui-ci, la plupart estimant être le digne représentant du dieu. Un meneur charismatique et expérimenté pourrait les mettre d'accord, en promettant à chacun un poste d'influence au sein du culte, mais un tel individu ne s'est pour l'instant pas démarqué. Au lieu de cela, la secte est scindée en dizaines de groupes épars, s'opposant autant entre eux qu'avec l'organisation centrale du culte.

Cela dit, les Fils ne cherchent pas à ébranler la foi établie d'Ulric. Les manifestations directes de la puissance de la divinité sont traitées avec respect et les prêtres auteurs de miracles ne risquent donc rien, mais les autres sont perçus comme des obstacles au règne légitime des véritables Fils, c'est-à-dire des cibles qu'il faut déloger. La plupart des membres de la secte évitent de tuer des fidèles de leur dieu et se contentent de les discréditer ou de les estropier, pour qu'ils se retirent gentiment.

Les Fils sévissent surtout dans le Middenland, agissant en toute illégitimité, mais on les trouve aussi ailleurs. Dans d'autres régions, certains groupuscules ne sont pas de sang teutogen pur. Cela reste d'ailleurs tout à fait cohérent, les descendants d'Ulric ayant pu s'unir à d'autres tribus. Mais les Fils d'Ulric du Middenland voient là une grave hérésie et persécutent allégrement les Fils impurs d'Ulric, avec la même véhémence que le culte orthodoxe de la divinité montre à leur égard.

Les Frères-Loups

Tandis que les fidèles de Sigmar errent de ville en ville en bêlant sur leur sort et en se donnant des coups de bâtons les uns aux autres, ceux d'Ulric empruntent une voie différente. Ceux qui sont convaincus du caractère immoral de ce monde ou de leur personne deviennent des Frères-Loups, ces guerriers fous furieux qui sillonnent le nord de l'Empire en quête de grabuge pour s'y lancer tête la première.

Les Frères-Loups sont parmi les extrémistes les plus admirés de tout l'Empire. Ils luttent avec bravoure contre les ennemis de la nation et beaucoup donnent leur vie pour protéger de petits villages ou ralentir un assaut adverse afin que l'armée impériale puisse se retrancher pour mieux résister ultérieurement. Presque tous les Frères-Loups vivent dans le nord de l'Empire. Ils errent en quête de groupes d'hommes-bêtes, de guerriers du Chaos et autres ennemis. Le Vieux Monde est ainsi fait qu'ils ne manquent jamais d'adversaires.

Les Frères-Loups sont infatigables dans leur mission et attaquent à vue tous les ennemis qu'ils identifient comme tels. La stratégie subtile (on pourrait même dire la stratégie tout court) ne fait pas partie de leur vocabulaire. Ils comptent sur leur force de frappe, la foi en Ulric et leur simple énergie pour triompher. La victoire est d'ailleurs souvent atteinte, car beaucoup ont reçu une formation militaire avant de rejoindre la secte.

Aujourd'hui, les Frères-Loups consacrent l'essentiel de leur attention à vaincre les hommes-bêtes et mutants des armées du Chaos qui rôdent encore, mais en temps normal, les orques et les bandits humains sont leurs cibles de prédilection. On sait même qu'ils s'en sont pris par le passé aux collecteurs d'impôts impériaux, comme s'ils étaient des émissaires du mal, même si ces incidents sont désormais passés sous silence.

La secte est plus ou moins organisée et tout le monde peut se déclarer Frère-Loup et s'estimer ainsi membre du groupe. Il suffit juste ensuite d'assumer son rôle et de rester vivant pour être accepté par les autres. Il existe également quelques Sœurs-Louves, mais elles sont beaucoup plus rares. Tout le monde sait que les Frères sont enclins à des crises de violence soudaines, surtout quand ils sont ivres ; c'est pourquoi le respect général dont ils jouissent se concrétise rarement en hospitalité. Les villages ne les rejettent pas, mais ils préfèrent les accueillir dans une grange plutôt que dans les foyers des gens du cru. Il n'y a donc pas grand-chose à gagner à se faire passer pour un Frère-Loup et la plupart de ceux qui errent sur les routes septentrionales n'ont pas d'arrière-pensée.

Verena



On compte un certain nombre de sectes extrémistes dans les rangs ecclésiastiques de Verena. Les deux qui suivent sont d'excellents exemples de la manière dont l'excès de foi se traduit dans ce culte.

Les Gardiens de la Vérité

Cette secte de fanatiques défend avec véhémence la liberté de parole, celle de posséder des ouvrages de n'importe quel sujet et de mener des recherches dans quelque domaine que ce soit. Les répurgateurs les prennent pour des cultistes du Chaos en puissance, les guildes les considèrent comme des menaces sérieuses et la plupart des seigneurs les voient comme de dangereux agitateurs.

La hiérarchie religieuse de Verena ne les condamne que mollement. La plupart des prêtres sont d'accord avec leurs principes, mais estiment que les Gardiens vont un peu loin dans l'action. Ainsi, la plupart des verenéens sont enclins à protéger ces fanatiques si l'on cherche à les arrêter gratuitement, ce qui peut leur causer quelques ennuis.

La première mission des Gardiens est d'empêcher la destruction du savoir, quel qu'il soit. Ils s'efforcent ainsi de sauvegarder au moins un exemplaire de chaque ouvrage voué aux flammes et de le préserver dans un temple de Verena où il sera en sécurité. Tout ce qui n'existe qu'à un seul exemplaire est donc très vulnérable et les Gardiens qui excellent le moins dans l'action se contentent de recopier à la main ces livres rares, afin de les distribuer aux autres temples. Dans certains cas, la lecture des textes interdits a un effet très dommageable sur l'esprit du scribe, la secte se retrouvant ainsi parfois avec des mutants déments dans ses rangs.

Certains Gardiens de la Vérité estiment également que les personnes accusées d'hérésie et d'autres affronts moraux de ce type méritent qu'on les sauve. Ils organisent alors des expéditions visant à éviter le bûcher à ces individus ou à les faire évader de prison. Il leur arrive de s'apercevoir qu'ils ont sauvé des mutants, des nécromants ou des démonologues. Il leur faut alors tuer eux-mêmes le criminel, mais c'est un risque qu'ils sont prêts à prendre. Quelques membres de la secte jouent volontiers un rôle plus actif contre ceux qui veulent restreindre la liberté de penser, tuant tous les répurgateurs qu'ils croisent sur leur route. Le culte de Verena condamne en revanche ces débordements, car ils sont à la fois injustes et propices à attirer de sérieux ennuis à tous les prêtres de la déesse.

Les Scolastiques

Les Scolastiques sont persuadés d'être foncièrement indignes des dons de Verena en matière de savoir et de civilisation, si bien qu'ils s'échinent pour faire toujours mieux. Pour ce faire, ils s'efforcent d'apprendre des tonnes d'informations, qu'ils savent ensuite par cœur. Un Scolastique typique pourra ainsi se fixer de retenir un chapitre de droit dans la journée, avant de le retranscrire en entier et de mémoire le lendemain. Pour chaque erreur ensuite constatée, il s'infligera un coup de fouet.

Les Scolastiques solitaires existent, mais on les trouve plus souvent regroupés, car cela facilite l'évaluation d'un apprentissage dépassant la simple mémorisation de textes. L'un des membres du groupe prépare des écrits et une épreuve pour les autres, puis flagelle ceux qui ont failli à la perfection, la sévérité du châtiment dépendant du niveau d'échec. Dans bien des groupes, le membre qui a fait le moins d'erreurs à la dernière séance devient l'examinateur de la suivante.

Pour certains de ces extrémistes, les conditions artificielles que procure la salle de classe ne mettent pas suffisamment à l'épreuve. Ils préfèrent étudier tout ce qui concerne les sites connus pour être dangereux avant d'aller affronter ces périls en comptant sur leur connaissance des lieux. Ces individus travaillent parfois de concert avec l'Ordre des Mystères, mais pas systématiquement ; le Scolastique estime qu'il doit souffrir si son instruction s'avère insuffisante et sélectionne les sites en fonction de leur dangerosité, sans se soucier de savoir s'ils renferment une antique sapience. La plupart d'entre eux meurent atrocement dès leur première expédition. Certains ont plus de chance et surmontent le danger ou y échappent, grâce à leur connaissance. Ces survivants ne s'arrêtent généralement pas là et recommencent l'expérience, à l'instar des tueurs de trolls (la comparaison s'arrête néanmoins assez vite).

Les enseignants montrent souvent une certaine admiration pour les Scolastiques, qui leur servent d'exemple et de prétexte lorsqu'ils réprimandent physiquement un élève. Certains Scolastiques se rendent régulièrement dans ces écoles, où ils mettent les professeurs à l'épreuve devant leur classe et les battent quand ils font des erreurs. Ils avancent que c'est la seule et véritable manière d'honorer Verena. Ces visites sont particulièrement appréciées des élèves.

ACTES DE FOI

La plupart des extrémistes ne se contentent pas de déblatérer dans les rues ; comme nous l'avons vu plus haut, ils servent aussi activement leur dieu. Dans presque tous les cas, ces actes ne sont que des versions radicalisées de ce que font les fidèles plus traditionnels. Mais les hérétiques créent également leurs propres rites. Ces activités se répartissent en quatre catégories : les pénitences, les châtiments, les sacrifices et l'assistance. On les retrouve dans tous les cultes, même si le détail de ce qui est demandé aux fidèles diffère largement.

Pénitence



Un acte de pénitence sert à exprimer les remords du croyant pour l'affront qu'il a commis envers son dieu. C'est la preuve que sa repentance est sincère. L'acte doit être effectué volontairement dans le cadre d'une prise de conscience du péché. Le péché est un concept très présent dans l'esprit de beaucoup d'extrémistes, qui participent donc à de nombreux actes de pénitence visant à laver des gestes ou des pensées que la plupart des gens considèrent comme normaux et faisant partie du quotidien.

La pénitence se distingue par son caractère volontaire, par le fait qu'elle ne concerne que la relation entre le fidèle et sa divinité, et parce qu'elle implique une action. Le sacrifice et l'assistance peuvent faire office de pénitence, mais ils n'en sont pas les formes principales. De même, on ne peut forcer quiconque à un acte de pénitence, ce qui est reconnu par l'essentiel des extrémistes. On peut bien entendu punir quelqu'un pour ses crimes, même s'il ne se repentit pas, ce que la plupart des extrémistes ont également bien compris.

À l'extrémité la plus modérée de la palette, il y a les prières, forme populaire de pénitence. Les gens normaux peuvent se rendre dans un sanctuaire ou un temple pour y dire une prière, tandis que les extrémistes iront plutôt passer la nuit entière agenouillés devant un autel en psalmodiant leur repentance à voix haute. Beaucoup d'entre eux iront néanmoins se cacher dans un coin pour prier en silence, tout en y consacrant la nuit entière. La pénitence par la prière est particulièrement appréciée des shalléens et des verenéens, et dans une moindre mesure, des fidèles de Myrmidia et de ceux de Ranald. D'ailleurs, la pénitence officiellement reconnue par les myrmidéens met l'accent sur la prière, car les prêtres estiment qu'elle marque la distinction entre la déesse de la civilisation et les divinités plus barbares que l'on trouve au nord.

Acte proche de la prière, on rencontre aussi la lecture des livres saints. Cette forme de pénitence est extrêmement populaire au sein du culte de Verena, où le fidèle peut choisir un ouvrage philosophique particulièrement ardu, qu'il lira plusieurs fois d'un bout à l'autre. Le culte de Morr l'apprécie également, car c'est le meilleur moyen de ne pas déranger le dieu et d'empêcher que les vivants n'attirent son attention.

L'abstinence est probablement la forme de pénitence la plus pratiquée, car elle se retrouve chez tous les cultes. Cela peut se traduire par la privation pendant une certaine durée de nourriture (jeûne), de sommeil (veille) ou d'un type de plaisir spécifique. La veille est surtout pratiquée par le culte de Morr, car elle signifie que le pénitent reste à l'écart du royaume du dieu. Le jeûne est plutôt l'apanage des fidèles de Shallya et de Myrmidia. Les shalléens voient là un moyen d'exprimer leur compassion aux affamés, tandis que les myrmidéens reproduisent la faim du soldat en pleine campagne. Les fidèles d'Ulric renoncent à se protéger contre le froid en passant la nuit dans la neige sans le moindre vêtement. De nombreux illuminés ne se lavent plus, mais on ne sait pas vraiment s'ils voient là une forme de pénitence.

L'auto-flagellation est une autre forme de pénitence qui connaît un franc succès chez les extrémistes, mais bien moindre parmi le reste des fidèles. Quiconque pratique ce châtiment a d'ailleurs toutes les chances d'être étiqueté comme extrémiste par son entourage. Cela dit, le culte de Sigmar le voit d'un bon œil et un fidèle qui n'y recourt qu'occasionnellement, après de graves affronts, sera simplement perçu comme quelqu'un de pieux. Le culte de Manann recommande également cette pénitence pour laver des péchés commis en mer, mais ceux qui commettent ces fautes ne sont généralement pas d'une piété exemplaire. Les véritables fidèles de Manann qui pratiquent la flagellation sont plus souvent des extrémistes, tandis que les individus moins religieux le font quand ils craignent la colère du dieu.

Châtiment



Les châtiments concernent les personnes qui ont commis des crimes religieux, qu'elles se repentent ou non. Les fanatiques sont particulièrement prompts à vouloir châtier autrui pour ses offenses, ce qui peut les mettre en porte-à-faux avec les autorités, sauf bien entendu quand ce sont eux qui ont le pouvoir, ce qui n'est pas rare ; on pense notamment à certains sigmarites de l'Empire.

En principe, tout ce qui peut entraîner une pénitence peut également se traduire par un châtiment, mais dans la pratique, les autorités du culte préfèrent généralement ce qu'elles peuvent facilement contrôler et qui ne leur prend pas trop de temps. Les amendes sont particulièrement appréciées de tous les cultes, car l'argent bénéficie à leur développement et suffit à punir le criminel. Les extrémistes désapprouvent néanmoins souvent cette forme de châtiment, préférant les expiations plus physiques. Les exemples suivants viennent compléter ceux de la page 175 de *WJDR* et ceux des sections concernant chaque culte, plus avant dans le présent ouvrage.

Les fanatiques de Manann préfèrent le pilori du revif. Le criminel est enchaîné à un poteau planté sur une plage exposée aux marées. Il est laissé là pendant un nombre de marées dépendant de la sévérité du crime. La nature exacte des entraves et la position du pilori sont également fonction du crime. Un poteau franchement avancé peut correspondre à une condamnation à mort, sauf si Manann décide de limiter la hauteur des eaux pour sauver le coupable.

Les morriens enterrent parfois vivants ceux qui ont offensé leur dieu, dans un cercueil, afin de leur rappeler leur proximité avec la mort. Le criminel devra alors réussir un test de Force Mentale pour ne pas acquérir un point de Folie. Si cet épisode se prolonge, plusieurs tests peuvent être imposés. La difficulté de ces jets dépend de la taille du cercueil et de la présence ou non d'un cadavre à côté de la victime.

C'est le gantelet qui a la faveur des myrmidéens. Le transgresseur doit courir entre deux rangées de guerriers armés qui s'efforcent de le frapper au passage. Pour les crimes mineurs, ils se servent de gourdins, mais des épées peuvent intervenir pour punir les graves affronts. Dans certains cas, la victime est censée mourir, mais elle garde toujours une chance théorique de s'en sortir si elle est rapide et agile.

Les fidèles de Ranald élaborent parfois des escroqueries pour punir ceux qui ont irrité leur divinité. Mais cela demande du



échapper à un jugement funeste se portent ainsi volontaires pour cette épreuve.

Enfin, les verenéens placent toute leur confiance dans l'écriture. Certains doivent retranscrire dans le détail tous leurs regrets d'avoir offensé la divinité, tandis que d'autres seront obligés de décrire leur crime et leurs excuses directement dans leur chair, avec une pointe d'acier affûtée. Dans les cas les plus graves, la zone de chair est écorchée, tannée pour en tirer du parchemin et rendue au criminel pour qu'il puisse y inscrire ses méfaits avec son propre sang. Si la personne est illettrée, elle est emprisonnée jusqu'à ce qu'elle apprenne à écrire. Les verenéens leur fournissent alors des instructeurs, dont les manières n'ont rien de doux.

Sacrifice



La notion de sacrifice implique de donner quelque chose au dieu qui soit perçu sans équivoque comme une perte pour la personne qui s'en sépare. Il doit s'agir d'un objet (pour les offrandes en termes de temps et d'efforts, voir la section **Assistance**), dont la nature est néanmoins très variable.

Il y a les offrandes que l'on détruit et celles que l'on confie au culte pour concourir à l'œuvre du dieu. La plupart des prêtres préfèrent dans bien des cas cette dernière catégorie. Quiconque tente par exemple de sacrifier un ouvrage pour Verena en le brûlant risque d'être lynché par les fidèles. Mais la destruction est courante pour les offrandes animales et les sacrifices en l'honneur de Manann finissent presque toujours à la mer.

Et puis, l'objet sacrifié doit être sélectionné précautionneusement. On dit que Sigmar apprécie particulièrement le sacrifice par la destruction de têtes orques, tandis que Verena préfère les dons de livres. Manann est favorable aux sacrifices de navires ; un vaisseau glorieux peut être brûlé en mer, tandis qu'un bateau plus récent sera confié à un temple.

On distingue les offrandes des présents par le fait que les premiers représentent une dépense importante pour celui qui s'en sépare. De nombreux extrémistes sacrifient tout ce qu'ils possèdent, mais les individus à la piété moins radicale feront au moins une offrande dans leur vie.

temps et de l'énergie, c'est pourquoi on recourt plus souvent aux enlèvements des malfaiteurs, qu'on jette ensuite loin de tout et sans le sou (parfois même sans vêtements). Si ces criminels parviennent à revenir par la ruse, c'est que Ranald leur aura pardonné.

Les shalléens ne croient pas aux vertus du châtiment. Ils préfèrent donner au transgresseur la chance de se racheter (cf. **Assistance**). Ceux qui refusent cette miséricorde risquent d'être confiés à d'autres cultes.

Outre l'enclume (cf. page 175 de *WJDR*), les sigmarites ont l'habitude de marquer les criminels au fer rouge. Cette opération inflige un coup d'une valeur de dégâts de 1, provoque des douleurs atroces et laisse une marque indélébile identifiant le crime commis. La position de la marque dépend aussi de l'affront. La plupart sont pratiquées sur la main, mais certaines apparaissent sur le front, infligeant alors un coup d'une valeur de dégâts de 3, tandis que les stigmates punissant un crime de chair s'accompagnent d'un coup d'une valeur de dégâts de 4, mais sont aisément dissimulés.

Les fidèles de Taal et Rhya préfèrent laisser la nature châtier ceux qui ont offensé le culte, plutôt que de s'en occuper directement. Plusieurs méthodes le permettent, comme entraver le criminel avant de le jeter dans une rivière ou le pousser du haut d'une colline escarpée pieds et mains liés. Dans les cas extrêmes, on peut le mettre au pilori et le recouvrir d'appâts.

Pour les ulricains, les châtiments les plus efficaces se font entre les dents des loups. L'individu est placé dans une fosse avec une ou plusieurs de ces bêtes. Soit on l'y laisse un certain temps, soit on attend que l'un des camps l'emporte. La gravité de l'acte détermine le nombre de loups et l'équipement fourni. Pour beaucoup d'ulricains, un transgresseur qui parvient à vaincre tous les loups à mains nues aura prouvé que son accusation était infondée. Certains extrémistes qui cherchent à

Assistance



Il s'agit d'agir directement pour le culte. Celui de Shallya est particulièrement friand de cette pratique, car il est toujours demandeur de volontaires pour travailler dans les hôpitaux. Les verenéens comptent sur l'assistance des lettrés, qui retranscrivent les livres et en prennent soin. Les morriens ne sauraient se passer de fossoyeurs volontaires. En outre, tous les cultes ont besoin de mains pour entretenir les temples et les sanctuaires.

La quête représente une forme particulière d'assistance. Le croyant promet de réaliser un haut fait au nom de sa divinité. Les quêtes sont surtout entreprises au sein des cultes de Sigmar et de Myrmidia, et impliquent bien souvent des activités martiales. Un verenéen pourra quant à lui partir en quête d'un ouvrage rare, tandis qu'un fidèle de Manann pourra s'engager dans la recherche d'une route maritime perdue.

UN TEMPLE DE CHAIR

Les extrémistes jeûnent, transissent et se flagellent dans l'espoir de plaire à leur divinité ou du moins de ne pas la contrarier. Ils le font parce que cela les fait souffrir. Cette section traite des effets que ces pratiques ont sur la santé de ces illuminés et donc sur leur profil de jeu. La plupart du temps, cela se traduit surtout par des malus.

Abstinence

Il y a deux types d'abstinence pour les extrémistes. Le premier consiste en une courte période de privation censée prouver leur contrition pour l'offense commise ou pour se préparer à quelque acte saint. L'autre est une abstinence durable, pour garder le contrôle de la chair. La plupart des membres de sectes radicales recourent aux deux.

L'abstinence à court terme

Ce type d'abstinence peut prendre de nombreuses formes. Certains vont jusqu'à se priver d'air, mais la plupart estiment que retenir son souffle jusqu'à bleuir est davantage destiné aux gamins de trois ans qu'aux serviteurs dévoués des dieux.

La privation de sommeil est très pratiquée. Le premier jour, cela reste sans grand effet, si ce n'est celui de rendre l'individu encore plus irritable et intolérant. Chaque jour suivant, en revanche, le personnage subit un malus de –10% en Agilité, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité. Dès que l'une de ces caractéristiques tombe en dessous de 10%, chaque jour supplémentaire passé sans sommeil impose automatiquement 1 point de Folie. Arrivés à ce stade, beaucoup entendent leur divinité leur parler et n'ont de cesse de retrouver cet état.

Quand ces ascètes ont l'occasion de dormir, ils le font pendant douze heures, plus une heure par jour de veille. À leur réveil, les malus à leur profil de jeu sont réduits de 10%, puis de nouveau de 10% par nuit de sommeil supplémentaire. Les points de Folie sont cependant permanents.

Une ascèse également courante, souvent associée à la réduction de sommeil, consiste à s'exposer au froid. Les basses températures peuvent infliger chaque heure des dégâts aux personnages qui ne s'en protègent pas. Pour un jour vraiment froid, le taux horaire est de 1 point de dégâts si le personnage est très peu couvert. Pour un même individu exposé à une tempête de givre au sommet d'un pic, le taux passe à 5. Les extrémistes qui se passent de sommeil ont tendance à mésestimer les conditions climatiques et donc à mourir de froid.

Mais l'abstinence à court terme la plus pratiquée, et de loin, est le jeûne. La personne ne mange rien et ne boit que des breuvages légers, comme du vin coupé. Certains ne boivent que de l'eau, mais ils sont presque assurés d'attraper la courante galopante ou la diarrhée sanglante. Les trois premiers jours passés sans manger ne font que rendre la personne irascible. Celui qui ne jeûne que trois jours ou moins est considéré comme un imposteur par les véritables ascètes et comme un extrémiste par les gens normaux.

Pour chaque tranche de trois jours de jeûne au-delà de cette première période (chaque tranche entamée étant validée), l'ascète subit un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance et Agilité. Dès que l'une de ces caractéristiques tombe en dessous de 10%, la personne perd 1 point de Blessures par jour. Un personnage à qui il ne reste plus de points de Blessures est sujet à la Mort subite par coup critique dès qu'un point de Blessures lui est infligé. Ces points de Blessures ne peuvent être soignés que si l'ascète reprend un régime normal, auquel cas, ils se récupèrent normalement. Les

malus au profil de jeu réduit au rythme de 10% par jour d'alimentation normale, c'est-à-dire qu'ils disparaissent bien plus vite qu'ils ne sont apparus.

Jeûner jusqu'à perdre des points de Blessures ou mettre un terme à sa veille juste avant d'acquérir des points de Folie est une pénitence suffisante pour effacer la réserve de Disgrâce du personnage (cf. **Chapitre X**), à condition qu'il soit en pleine aventure et donc que les malus encourus lui soient dommageables. En outre, ces abstinences entrent souvent en jeu dans l'incantation de rituels associés à la magie divine.

Abstinence durable

Le jeûne est la seule forme d'ascèse applicable à l'abstinence à long terme, car les autres sont d'un contrôle trop délicat. La personne peut également réduire son alimentation pour exprimer son dévouement. En termes de jeu, le joueur choisit un malus à appliquer à chacune des caractéristiques suivantes : Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance et Agilité. Ce malus ne peut en aucun cas diminuer une caractéristique en dessous de 5% et il est le même pour toutes. En dehors de ces restrictions, il peut prendre n'importe quelle valeur. Les malus inférieurs à 10% se traduisent par un aspect maigre et pâlot. Au-delà, le personnage devient franchement émacié, tandis qu'une flamme de démence aura de grandes chances d'animer son regard. Il est également possible de s'imposer un régime n'entraînant pas de malus, ayant alors les mêmes effets qu'un jeûne total de trois jours ou moins.

L'avantage principal de ce jeûne durable est un lien plus étroit avec la divinité. Les prêtres faiseurs de miracles en tirent une manifestation très concrète. Pour chaque tranche de 10% de malus encouru à cause du jeûne, un tel personnage peut jouer un dé supplémentaire chaque fois qu'il invoque un miracle. Ces dés ne sont pas pris en compte pour le résultat total, mais interviennent pour déterminer les doubles et les triples. Ainsi, les résultats doubles et triples du jet d'incantation seront ignorés à moins que tous les dés supplémentaires donnent également le même résultat. Quand un Prêtre est affligé de dés de Disgrâce, chaque dé supplémentaire octroyé par le jeûne neutralise un dé de Disgrâce.

Mortification



Alors que l'abstinence consiste à se faire du mal en se privant de quelque chose, la mortification passe par le fait d'infliger directement une souffrance. La flagellation est la forme la plus courante. L'auto-flagellation normale est douloureuse, mais elle ne provoque pas de perte de points de Blessures ni de malus en termes de jeu. Chaque coup de fouet demande une demi-action, mais ne compte pas pour une attaque. Cela signifie qu'un personnage peut se frapper et effectuer une action d'attaque standard dans le même round.

La plupart des flagellants ne tardent pas à passer à des mortifications plus sévères.

Flagellation

Il est possible de s'infliger davantage de dégâts en recourant à un fouet lesté, mais aussi en frappant simplement plus vigoureusement. Un fouet normal a une valeur de dégâts de BF–4, mais le flagellant doit réussir un test de Capacité de Combat pour se porter un coup efficace, car l'angle d'attaque n'est pas idéal.

Un fouet lesté a une valeur de dégâts de BF–3 s'il est utilisé dans le cadre d'une auto-flagellation (BF–5 contre un adversaire qui cherche à éviter le coup). On ne peut se manquer avec un tel fouet, mais les dégâts ne sont pas systématiques. Les fouets non lestés entraînent de vives douleurs mais pas de dégâts réels. Les extrémistes alternent parfois avec ces versions moins destructrices quand le besoin s'en fait sentir.

Il est également possible de se frapper avec une arme de corps à corps. Les dégâts infligés sont les mêmes que normalement, mais comme dans le cas du fouet, un test réussi de Capacité de Combat est nécessaire. Contrairement au fouet, le personnage qui tourne son épée contre lui a peu de chances de se manquer complètement, mais si le test est raté, il ne parvient pas à se blesser réellement.

Un prêtre faiseur de miracles peut tirer un réel avantage de la flagellation. S'il consacre une demi-action à se frapper de la sorte juste avant de lancer un sort, il peut ajouter à son jet d'incantation un bonus égal au nombre de points Blessures soustraits par la flagellation, à condition que sa valeur de Disgrâce soit nulle. Cela signifie que la mortification ne lui sera d'aucun bénéfice s'il a « marqué de mauvais points », ce qui n'empêchera pas les plaies.

La fureur d'Ulric s'applique à l'auto-flagellation. Il est fort possible qu'un extrémiste se décapite par mégarde. Cela pourrait même réjouir les dieux...

Mutilation

Il arrive que des flagellants se sectionnent volontairement les extrémités (même s'il faut reconnaître que la tête est rarement concernée) pour montrer leur dévotion. Un flagellant doté d'un outil tranchant peut ainsi s'infliger l'un des effets permanents décrits à la page 134 de *WJDR*. Un tel personnage se retrouve aussitôt à 0 point de Blessures et se vide de son sang (20% de chances de mourir à chaque round, jusqu'à ce qu'il bénéficie de soins). Les extrémistes qui n'ont pas totalement perdu la raison s'assurent qu'ils sont entourés d'une personne aux aptitudes médicales avant de s'adonner à de telles pratiques. Les autres, plus nombreux, se fient à la protection de leur dieu et meurent dans une mare de sang.

L'automutilation s'accompagne de 1 point de Folie, comme lorsque l'on reçoit un coup critique infligé par quelqu'un d'autre.

Les prêtres faiseurs de miracles qui se mutilent ainsi bénéficient d'un dé supplémentaire permanent, s'appliquant chaque fois qu'ils invoquent un miracle, selon la même règle que le jeûne à long terme (cf. plus haut).

Stigmates, cicatrices et tatouages

La plupart des extrémistes aiment graver leur dévouement dans leur propre chair, en y inscrivant le symbole de leur divinité par des incisions, des dessins ou des brûlures. La méthode de prédilection varie en fonction du culte. Les fidèles de Manann préfèrent les tatouages, ceux de Sigmar les marques au fer rouge, et ceux d'Ulric la scarification. Les adorateurs de Taal recourent aux trois méthodes à proportions égales, tandis que les shalléens trouvent le concept répugnant. Les autres cultes ne versent pas tellement dans ces pratiques et n'ont pas de préférence marquée. Les verenéens et les fidèles de Ranald penchent plutôt pour les tatouages, les morriens pour les scarifications et les myrmidéens pour les stigmates.

La plupart des extrémistes veulent que les motifs soient aussi visibles que possible, n'hésitant pas à les faire apparaître sur le visage. L'application de la marque s'accompagne de la perte de 1d5 points de Blessures, mais la guérison est ensuite normale. L'individu perd également 10% en Sociabilité et toute capacité à se faire passer pour un fidèle d'une autre divinité. Si le MJ le souhaite, le symbole peut également conférer un bonus de +20% aux tests associés à la Sociabilité quand le personnage est face à des fidèles du même dieu, aussi radicaux que lui.



NOUVELLES CARRIÈRES

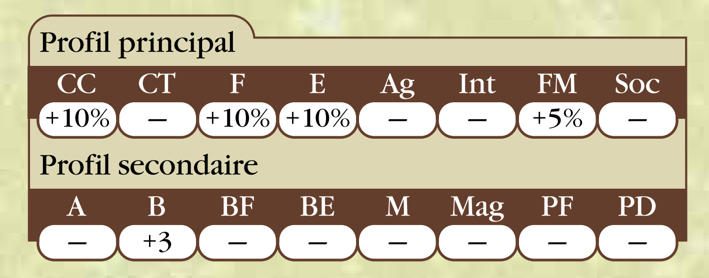
Pour servir au mieux leur divinité, les dévots les plus radicaux ont le choix entre plusieurs voies. Cette section en présente deux.

Pénitent (carrière de base)

Les pénitents errent dans les rues du Vieux Monde où ils hurlent qu'ils ne sont que des hérétiques indignes en se flagellant, soit eux-mêmes, soit les uns les autres, afin d'expier leur perversité. Les groupes de pénitents recourent à la compétence Torture qu'ils s'appliquent mutuellement, ce qui confère aux individus qui prennent la carrière une excellente compréhension des rouages de cet art.

Comme nous l'avons vu précédemment, les pénitents sont particulièrement courants parmi les fidèles de Sigmar, mais on les trouve également chez les plus fervents des adorateurs des autres dieux.

~ PÉNITENT ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	–	+10%	+10%	–	–	+5%	–

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+3	–	–	–	–	–	–

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Intimidation, Soins, Torture
Talents : Coups assommants, Dur à cuire, Résistance accrue
Dotations : fouet, symbole religieux
Accès : Étudiant, Fanatique, Flagellant, Hors-la-loi, Initié
Débouchés : Charlatan, Flagellant, Initié, Vagabond

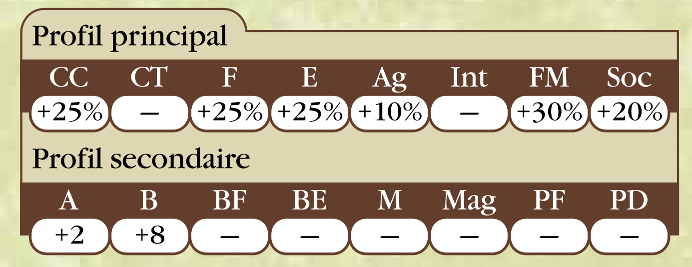
Fouet de dieu (carrière avancée)

Ceux qui servent leur divinité comme flagellants survivent parfois à leur charge vengeresse dans les griffes du Chaos et des ténèbres. Ceux qui vivent assez longtemps deviennent Fouets de dieu, puissants guerriers que leur divinité a bénis d'une certaine protection.

Les Fouets de dieu sont souvent des individus charismatiques autour desquels se rassemblent d'autres extrémistes. En temps de guerre, ils sont très prisés de la hiérarchie du culte, mais quand la paix revient, les prêtres préfèrent les voir circuler aussi vite que possible, de peur qu'ils dénichent trop « d'ennemis de dieu » au cœur des bourgs et des villes.

La plupart des Fouets de dieu meurent vaillamment au combat, mais certains passent ce stade et trouvent d'autres moyens de traquer et de châtier la corruption. Les Fouets de dieu préfèrent accoler le nom de leur divinité à leur titre quand ils se présentent : les Fouets de Sigmar, les Fouets d'Ulric, etc.

~ FOUET DE DIEU ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	–	+25%	+25%	+10%	–	+30%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	–	–	–	–	–	–

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (théologie), Intimidation, Soins
Talents : Chance, Éloquence, Force accrue, Menaçant, Résistance accrue, Résistance au Chaos, Sixième sens
Dotations : fléau *ou* arme à deux mains, symbole religieux, relique religieuse, ossements d'un hérétique
Accès : Flagellant
Débouchés : Bourreau, Champion, Initié, Répurgateur

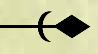
Note : vous pouvez entreprendre cette carrière, même si la folie qui vous caractérisait comme Flagellant a été soignée.

TENSIONS ENTRE LES CULTES

Presque tous les citoyens de l'Empire admettent qu'il est important de faire preuve d'égards envers tous les dieux. Il ne faut en effet pas oublier qu'ils veillent chacun sur des aspects différents de la vie, tous aussi nécessaires pour former le tout de l'existence. Cette constatation est encore plus vraie pour la majorité des prêtres. Les extrémistes qui sont persuadés que seule leur divinité mérite d'être vénérée sont rares et systématiquement condamnés par leur propre culte. La plupart des ecclésiastiques encouragent ainsi l'attitude qui consiste à laisser chacun vivre selon ses aspirations.

On peut donc être surpris par la tension, voire les conflits ouverts, qui existent entre les cultes. Ceci s'explique par le fait que les prêtres se montrent soudain moins tolérants dès que les questions religieuses centrales et importantes sont abordées, comme la bonne manière de traiter ceux qui ont perdu la raison et les érudits suspectés d'hérésie, ou comme le placement aux tables des fêtes civiles. Quand on touche à ces sujets vitaux, ils estiment dans un camp comme dans l'autre qu'il leur faut prendre position.

Antagonismes théologiques



Les oppositions théologiques sont les germes de tension les plus fondamentaux, mais les moins courants entre les cultes. Elles se présentent lorsque deux fois ont des doctrines opposées sur la nature de la réalité et des dieux, et quand les membres de ces cultes estiment que cette différence pose problème. Ces dissensions sont rares car très peu de gens comprennent suffisamment les détails théologiques pour savoir qu'un antagonisme existe. Ils ont donc peu de chances de s'en soucier. Quand une polémique prend de l'importance, c'est généralement qu'elle a été traduite en termes simplistes pour l'esprit lent des laïcs.

Idée d'aventure : la terre contre la mer

Un prêtre de Taal a trouvé un moyen de prouver la primauté de sa divinité : il insiste sur le fait que la mer est nourrie par les

fleuves et donc que les cours d'eau créent la mer. Il estime ainsi prouver la supériorité de Taal sur Manann, signifiant que les temples de Manann devraient se trouver sous l'autorité de ceux de Taal, et du sien en l'occurrence. Les prêtres de Manann n'ont pas le même point de vue : selon eux, la mer avale et détruit les fleuves. Certains extrémistes du culte voient d'ailleurs là un message les exhortant à tuer les prêtres de Taal.

Sigmar et Ulric

L'antagonisme théologique le plus célèbre est celui qui oppose les cultes de Sigmar et d'Ulric. Les ulricains sont convaincus que, puisque Sigmar était lui-même un des leurs, le culte d'Ulric est clairement supérieur et mérite plus d'honneurs que celui de Sigmar. Pour les sigmarites, leur divinité est au moins l'égale d'Ulric. D'un point de vue purement pratique, on peut dire que les sigmarites l'emportent sur le terrain.

Idée d'aventure : une hiérarchie blasphématoire

Les temples d'Ulric hors de l'Empire ont commencé à intégrer des sanctuaires en l'honneur de Sigmar. Ce dernier y est représenté comme un serviteur d'Ulric, entièrement sous les ordres du Dieu de l'Hiver. L'Ar-Ulric refuse de voir là autre chose qu'une manière d'honorer Sigmar, mais le grand théogoniste et les archilecteurs veulent que cela cesse. Les PJ sont successivement approchés par de hauts représentants de chaque culte. Les deux individus souhaitent que cette pratique s'arrête, sans que le conflit dégénère. Bien entendu, certains fidèles de chaque camp veulent envenimer les choses et sont prêts à prendre des mesures plus radicales.

Comportement

Si les problèmes d'ordre théologique se présentent de temps à autre, ils sont bien moins courants que les disputes entre deux prêtres, soit au sein d'un même culte soit entre représentants de fois différentes. Les prêtres s'efforcent de se comporter de la manière souhaitée par leur dieu, afin de mettre en avant les qualités qui lui sont chères. Ainsi, quand ils rencontrent un ecclésiastique aux valeurs divergentes, qui se comporte d'une façon qui dérange leur propre point de vue, un conflit peut éclater.

Afin de minimiser les risques de tension entre prêtres d'un même secteur, on trouve généralement un consensus déterminant quelle divinité est prioritaire dans une zone donnée. Les membres des différents cultes se croisent ainsi rarement et ont donc peu de chances de se s'accrocher.

Idée d'aventure : renoncez au bâton...

Une nouvelle prêtresse arrive à la tête du sanctuaire shalléen et commence à prêcher avec véhémence contre les châtiments rudimentaires que sont la flagellation, le marquage au fer, la mutilation et la coutume qui consiste à mettre le criminel dans un tonneau de glace pilée que l'on fait rouler du haut d'une colline. Le prêtre local de Sigmar ne peut laisser saper ainsi son autorité, mais il n'est pas prêt à faire arrêter une shalléenne qui n'a rien fait d'autre que prêcher. Les personnages joueurs vont-ils pouvoir débloquer la situation ?

Myrmidia, Sigmar et Ulric

Les trois divinités martiales ont des approches très différentes de la guerre. En résumé, on peut dire que Myrmidia prise le talent et la ruse individuels, que Sigmar apprécie l'obéissance et la force, et qu'Ulric préfère le courage et la sauvagerie. Les membres de chaque culte sont ainsi enclins à condamner les actes de leurs homologues, les considérant comme des faiblesses militaires. La plupart des chefs d'armée savent que sur le champ de bataille, les fidèles d'un dieu se marient mal avec ceux d'un autre, et évitent donc les mélanges de troupes.

Idée d'aventure : les loups et les lances

Un chef d'armée qui craint que les troupes qui sont sous ses ordres ne se scindent en factions religieuses préfère mélanger les confessions dans chacune de ses divisions. Son capitaine myrmidéen a entrepris de réprimander les ulricains pour négligence, tandis que le capitaine ulricain commence à punir la couardise des myrmidéens. Les PJ se présentent à la forteresse alors que les choses s'apprêtent à dégénérer. Des hommes-bêtes s'approchent et, alors que les renforts sont en route, une bonne partie des troupes comptent sur eux pour résoudre le différend religieux.

Ranald, Sigmar et Verena

Les désaccords entre Ranald, d'un côté, et Sigmar et Verena de l'autre, sont simples. Ranald croit en la liberté, le larcin, la prise de risque et l'abus de confiance des crédules. Pour Verena, ces actes sont injustes, tandis que Sigmar voit d'un mauvais œil quiconque enfreint l'ordre établi. Les autorités s'efforcent la plupart du temps d'arrêter les adorateurs de Ranald qu'ils traitent comme de simples criminels, tandis que les fidèles de Ranald cherchent à mettre les gens de pouvoir dans l'embarras.

Idée d'aventure : semer la discorde

Les fidèles de Ranald d'un certain bourg montent une campagne de dénigrement particulièrement spectaculaire contre les temples prééminents de Sigmar et de Verena. Les deux fois victimes se rapprochent donc et préparent la contre-attaque pour traquer les ranaldéens. Mais les verenéens ne tardent pas à s'offusquer des méthodes sigmarites et voudraient désormais modérer tout le monde. Le bourg est coupé en trois et la population s'engage de plus en plus, aux côtés d'une faction ou de l'autre.

Sigmar et Verena

Le principal antagonisme entre les cultes de Sigmar et Verena réside dans l'attitude à adopter vis-à-vis des gens qui remettent l'autorité en question. Il s'agit pour les verenéens de leur devoir religieux, une chose essentielle à la prospérité de la civilisation. Les sigmarites y voient le premier signe de la plus noire des hérésies, qu'il faut châtier sévèrement, si possible par les flammes, au pilori. Les deux cultes s'opposent également sur la valeur de l'étude des livres concernant les Puissances de la Déchéance, sur l'équilibre à trouver entre punir les coupables et épargner les innocents, et sur le type de preuves qui doivent être jugées dans un procès.

Les tensions occasionnelles entre les deux cultes ne sont pas très surprenantes, au contraire de leurs rapports cordiaux la plupart du temps. Cela peut pour l'essentiel s'expliquer par leur vision commune du traitement des véritables adorateurs des Dieux Sombres, sans compter que les enquêteurs verenéens sont au moins aussi efficaces pour les dénicher que les répurgateurs. Malgré cela, plus d'un chasseur de sorcières est convaincu que les temples de Verena grouillent d'hérétiques.

Idée d'aventure : le parfum de la corruption

Un prêtre verenéen découvre des preuves de corruption et les transmet aux PJ, qui disposent de moyens qu'il n'a pas. Ses infor-



mations sont plutôt bonnes, quoique incomplètes. Puis, il trouve d'autres indices suggérant qu'un répurgateur de premier plan a succombé au Seigneur des Crânes. Le jour suivant, le suspect accuse l'ensemble du temple vereneen d'hérésie et d'adoration du Corrupteur. Qui est dans le vrai ?

Taal et les dieux civilisés

Taal et Rhya sont des divinités de la nature primitive et encouragent les pratiques les plus proches de la terre. Leurs sites sacrés sont façonnés pour symboliser la fertilité, la fécondité et, bien entendu, la nature. Les fidèles de ces dieux ont bien plus de chances d'embrasser leur nature animale, de résider loin de tout, de boire, de s'adonner à la sensualité et de s'offrir au monde sauvage. En raison de leur mode de vénération peu conventionnel, il finit forcément par émerger des conflits entre ces prêtres et ceux des autres fois, pour des questions de décorum et de comportement. Ceci est particulièrement vrai pour les citadins et les prêtres qui honorent Verena ou Myrmidia, car Taal et Rhya n'ont de toute évidence pas la même approche du raffinement, de la philosophie et des sciences.

Idée d'aventure : pris dans le feu croisé

Une prêtresse de Verena se rend dans un village reculé du Wissenland où elle n'est pas la bienvenue. Arrivée avec l'intention d'inculquer la valeur de l'érudition de la culture, elle se rend compte que les habitants ont embrassé les pratiques et rituels scandaleux de Taal et Rhya. Horrifiée par les rites d'initiation qui font passer les adolescents au statut d'hommes, ainsi que par les gestes obscènes auxquels doivent se soumettre les femmes pour vénérer Rhya, la prêtresse repart vers Nuln à toutes jambes, pour y déclarer que le village est aux mains de cultistes des Sombres Puissances. Les autorités dépêchent donc vers le village une expédition dont les PJ font partie, avec pour ordre d'éradiquer cette invasion de vermine.

Différends personnels

Les conflits précédents étaient motivés par une opposition de style ou de point de vue, tandis que ceux-ci proviennent d'une certaine conjecture. Les disputes théologiques ou comportementales sont susceptibles de déchirer une communauté et de provoquer des bains de sang dans les rues, mais elles s'accompagnent au moins d'une certaine dignité. Les différends personnels, qui restent la cause la plus courante de conflits entre cultes, ne peuvent même pas se prévaloir de cela.

Ils peuvent survenir de presque n'importe quoi. Ce peut être un prêtre qui ne souffre pas que le chef d'un autre culte bénéficie d'un statut privilégié lors d'une fête municipale, ou qui estime qu'un sermon a insulté sa foi ou sa propre personne. Une rivalité pour le cœur d'une femme peut également suffire, ou la crainte de voir les donations diminuer en raison de la croissance populaire d'un autre culte.

Ces conflits se parent souvent de prétextes éthiques ou théologiques, mais ils n'ont de solution que si les haines et rivalités personnelles qui sont en jeu peuvent être neutralisées.

Idée d'aventure : la malice du cœur

Un prêtre de Morr se convainc que son dieu lui a dit en songe que la grande prêtresse locale de Shallya était en train de transformer son temple en maison de plaisir, les prêtresses offrant leurs faveurs pour faire grossir les donations. Nombre de villageois aimeraient que ce soit vrai, mais la grande prêtresse assure qu'il n'en est rien et que le prêtre de Morr est simplement frustré parce qu'elle a refusé ses avances. Elle souhaite que les personnages joueurs mettent un terme à la campagne de diffamation dont elle fait l'objet, afin que le temple puisse à nouveau administrer ses soins dans la sérénité.



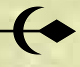


LES AUTRES DIEUX

« Le monde est plein de dieux. Il est dur de faire trois pas sans en bousculer un, voire plusieurs. Mais qui sont-ils ? Des masques, rien de plus. De fausses idoles. Et qui est le Roi des Visages Menteurs ? Ranald, bien sûr ! Toutes les autres divinités ne sont que des costumes du Dieu des Menteurs. Les rustauds peuvent bien croire ce qu'ils veulent »

— Jack l'Écarlate, prêtre de Ranald, Nuln

Chapitre V



Bien que la majorité des citoyens de l'Empire adorent les neuf dieux reconnus par l'Empereur, il en existe beaucoup d'autres, vénérés par les habitants de l'Empire comme par les étrangers ou les hérétiques. Certains ne sont que des aspects des principaux dieux, des divinités mineures, des esprits de la nature et des concepts abstraits vénérés malgré tout. On trouve aussi une profusion de dieux interdits, qu'il s'agisse de divinités tombées en désuétude aux yeux des citoyens de l'Empire ou de celles qui sont affiliées à l'une des Puissances de la Corruption.

À de rares exceptions près, aucun de ces dieux n'est adoré à la même échelle que les neuf principaux. La plupart ont de simples oratoires ou un temple solitaire érigé en leur nom, et c'est tout. Leurs adorateurs sont concentrés dans un lieu précis ou extrêmement éparpillés au travers de l'Empire.

Les dieux décrits dans ce chapitre ne sont ni reconnus par les principaux cultes de l'Empire ni très répandus, et dans certains cas, ils sont carrément interdits. Cette liste comprend les divinités des autres races impériales (nains, elfes et halflings), les cultes dont la popularité est croissante et les vils dieux du Chaos.

Créer de nouveaux cultes

De nouveaux cultes naissent spontanément chaque jour, tandis que les anciens meurent en raison d'un manque d'adorateurs ou après avoir été nettoyés par les répurgateurs et autres agents de l'autorité. La plupart des citoyens de l'Empire acceptent facilement que l'on veuille et que l'on puisse appartenir à plusieurs cultes à la fois. Les cultes se distinguent clairement des sociétés secrètes, des guildes ou autres organisations sur les points suivants :

- Le groupe prête allégeance à un dieu ou un esprit.
- Les membres du groupe passent une partie de la journée à prier ou à méditer en songeant à leur divinité.
- Des sacrifices et des offrandes sont offerts au dieu de façon régulière.

Le MJ peut créer ses propres cultes selon ses besoins. Ils peuvent ressembler aux cultes interdits décrits au **Chapitre VIII : Religions & croyances** de *WJDR*, mais ils peuvent aussi être tout à fait légitimes et ne sont pas nécessairement affiliés aux Puissances de la Corruption. Par exemple, certains cultes sont basés sur l'adoration des Âmes Vénérées (cf. page 97), vivantes ou mortes. La plupart des nouveaux cultes sont très modestes : leurs effectifs et leurs objectifs sont concentrés, et ils s'arrangent pour que leurs activités soient complètement secrètes, ou tout au moins assez vagues pour ne pas attirer l'attention des répurgateurs ou d'autres individus qui pourraient voir leurs activités d'un mauvais œil.

Gunndred



Gunndred est le dieu des Voleurs de bétail et du Chantage. Il est lié aux activités qui consistent à prendre ce que l'on veut par la force et la peur, en laissant derrière soi des victimes terrorisées. Son culte est plutôt localisé actuellement, mais il semble s'étendre. Il est généralement représenté comme un homme imposant et brutal vêtu d'habits de voyage, mais certains de ses adorateurs le voient sous les traits d'un homme gras portant de riches atours, couvert de bijoux, avec derrière lui une bonne demi-douzaine d'intimidants gredins.

GUNNDRED ET RANALD

Beaucoup pensent que Gunndred est un aspect de Ranald, car tous deux attirent les criminels, même si les membres des deux cultes le nient avec véhémence. Les disciples de Ranald sont dégoûtés par la violence gratuite qu'exercent ceux de Gunndred, tandis que les adorateurs de Gunndred considèrent ceux de Ranald comme une bande de poules mouillées. Bien des marchands de Tilée et des Principautés Frontalières prient Ranald de les protéger contre Gunndred.

COMPÉTENCES ET TALENTS DE CULTE

Initiés : Intimidation
Prêtres : Menaçant, Soins des animaux, Torture

COMMANDEMENTS

Les prêtres de Gunndred se plient aux commandements suivants :

- Sois craint et non pas aimé.
- Vis de ce que tu extorques à autrui.
- Marque toutes tes victimes.
- Laisse des survivants pour répandre la peur qu'inspire ton nom.

Contrairement à Ranald, qui se concentre sur la chance et le talent lié aux vols, Gunndred met l'accent sur la brutalité et l'intimidation. Un disciple de Ranald peut pénétrer dans une maison et en voler tous les biens sans réveiller âme qui vive. Un adorateur de Gunndred viendra avec des alliés, réveillera tous les membres de la maisonnée, les torturera, prendra tout l'argent et promettra de revenir dans six mois pour les dépouiller de nouveau, tout en menaçant de les tuer à petits feux s'ils racontent à qui que ce soit ce qui s'est passé. Il ne s'attendra cependant pas à ce qu'ils obéissent à cette menace : en fait, les disciples de Gunndred veulent se bâtir une terrifiante réputation, et il espérera donc tout le contraire. La plupart des disciples ne tueront donc dans ce cas qu'un membre de la famille à leur prochaine visite, généralement l'un de ceux qui ne rapportent pas d'argent.

Zone d'influence

Le plus grand culte de Gunndred est basé dans les Principautés Frontalières et est décrit ci-après. Le dieu est également vénéré par certains des groupes de racketteurs les plus brutaux de l'Empire, en particulier dans le sud, et il est populaire dans le nord de la Tilée, près des Voûtes, où on le connaît sous le nom de Sconduino. Les adorateurs tiléens se livrent souvent à de brutales vendettas visant à réparer les affronts entachant leur « honneur ». Les autres adorateurs affirment qu'ils n'ont pas besoin d'excuses pour se livrer à des actes de violence, et ils méprisent donc un peu les Tiléens. Les deux groupes reconnaissent cependant qu'ils servent le même dieu.

Symbole

Le principal symbole de Gunndred est le lasso, qui n'est pas sans rappeler le nœud coulant. On le représente parfois par une matraque ou un coup-de-poing.

Le culte de Gunndred

Il n'y a jamais eu de vastes groupes de cultistes de Gunndred, ceci parce qu'il s'agit toujours de criminels brutaux qui aiment attirer l'attention : la plupart de ces groupes sont écrasés par les autorités avant d'avoir acquis la moindre importance. Certaines sectes ont même été décimées par le crime organisé avant d'avoir eu le temps de provoquer les autorités et de les amener à s'intéresser à leurs affaires.

Toutefois, ces dernières années, un groupe basé dans les Principautés Frontalières est parvenu à atteindre une taille honorable. La région a toujours été propice à Gunndred, car l'absence d'autorité centrale facilite la vie à ses disciples. En fait, certains des princes ont eux-mêmes été des adorateurs du dieu des Voleurs de bétail et du Chantage. Toutefois, dans l'ensemble, ces groupes sont restés de taille modeste à cause des querelles intestines et du manque de population à intimider.

Le nouveau groupe a changé la donne en se concentrant sur le vol de bétail. Cette activité a toujours fait partie du domaine de Gunndred, car il n'existe aucun moyen permettant de voler subtilement et élégamment plusieurs dizaines de vaches : c'est toujours l'intimidation des vachers qui prime. Se concentrer sur cette région a permis au culte de s'étendre au sein des Principautés Frontalières, et sa réputation grandissante amène bien des habitants de l'Empire à considérer que Gunndred est *en premier lieu* un dieu des Voleurs de bétail.

Activités

Les membres du culte ont un style particulier de vol de bétail. Tous portent une cape d'un rouge éclatant et un bouclier décoré (grossièrement) de l'image d'un crâne de vache et d'un lasso. Le chef d'un groupe de pillards porte un étendard composé d'un crâne de vache planté sur une perche, auquel un lasso fixé à une traverse.

Tous les gardes affectés au troupeau sont torturés et tués devant les vachers. Les cultistes assassinent souvent les gardes en les clouant au sol et en faisant en sorte que le troupeau les piétine. Les vachers qui résistent sont mutilés ou massacrés. Une pratique courante consiste à attacher les bras et les jambes



du vacher à des bêtes, lesquelles s'éloignent lentement jusqu'à ce que la victime soit démembrée. D'autres techniques consistent à inciter un taureau à éventrer la victime, et dans de rares cas, ces individus sont éviscérés et laissés pour morts. On permet à ceux qui s'enfuient assez rapidement de s'en tirer sans encombre, et avec tout ce qu'ils peuvent emporter de précieux du moment qu'ils laissent le bétail derrière eux.

Comme les cultistes sont des combattants compétents et voyagent en groupes d'au moins une dizaine d'individus, la plupart des vachers s'enfuient dès qu'ils aperçoivent les capes et l'étendard. Les groupes qui se font passer pour des membres du culte se voient offrir d'y entrer officiellement ; refuser une telle offre n'est pas très bien vu.

En grandissant, le culte a diversifié ses activités, se tournant vers le racket de protection et le vol de grand chemin, mais ceci reste marginal, du moins pour le moment. S'il reste basé dans les Principautés Frontalières, le culte s'est néanmoins répandu vers l'Averland, où le commerce du bétail est florissant.

Organisation

Le culte est divisé en deux groupes, chacun dirigé par un chef, qui est également prêtre de Gunndred. Les membres des groupes sont souvent des hors-la-loi, des mercenaires ou autres individus violents, bien que certains soient de simples initiés. Le culte dans son ensemble est dirigé par maître Gunnslieb, qui prend soin de se faire craindre de tous les membres.

Les recrues n'ont qu'à trouver une bande et à demander à y entrer. Deux ou trois des cultistes les rouent de coups avant d'en faire des membres. On leur confie les missions les pires et les plus dangereuses jusqu'à ce que de nouveaux membres rejoignent le groupe. Quiconque tente de s'enfuir du groupe est attrapé, battu comme plâtre puis amené devant maître Gunnslieb pour être lentement exécuté.

Chaque bande rencontre maître Gunnslieb et sa troupe quatre fois par an. La bande doit diviser son butin en deux, et maître Gunnslieb prend l'un des deux lots. La plupart des groupes divisent donc en deux parts aussi égales que possible. Dissimuler une partie du butin signerait l'arrêt de mort de tous les membres. Dans ce cas, ceux qui révèlent la tricherie sont simplement bastonnés. On les laisse en vie et ils ont le droit de rester au sein de la secte.

Maître Gunnslieb lui-même est un voleur de bétail, mais il n'a aucun préjugé contre les bandes qui choisissent de se concentrer sur le racket ou le vol de grand chemin tant qu'elles fournissent un butin considérable. Manquer à ce devoir est un motif suffisant pour que maître Gunnslieb exécute au hasard un membre du groupe.

Chaque bande est censée trouver elle-même le moyen de fourguer sa part du butin. Il est acceptable de vendre le bétail en premier, puis de donner l'argent récolté à maître Gunnslieb, mais il se satisfait également du butin sur pattes.

Personnalités

Comme la réputation est importante pour les adorateurs de Gunndred, bien des membres du culte ont une personnalité hors du commun. Toutefois, seuls quelques individus ont acquis une certaine réputation.

Maître Gunnslieb

Maître Gunnslieb (dont le sobriquet signifie « bien-aimé de Gundred ») est le fondateur et le chef du culte. Il est né dans le sud de l'Empire, mais il se contredit souvent quand on lui demande l'endroit exact, ou pourquoi il s'en est enfui. Nul ne doute qu'il a commis un crime odieux et qu'il a fui la justice, beaucoup supposant qu'elle est toujours sur ses traces. Bien sûr, quiconque désire traîner maître Gunnslieb en justice n'a plus qu'à faire la queue avec les autres...

Maître Gunnslieb est célèbre pour sa brutalité, même parmi les membres de sa propre bande. La plupart des cultistes l'assassineraient pour prendre sa place s'ils l'osaient. Une des raisons qui les en empêchent, c'est que l'homme dispose de pouvoirs miraculeux.

Maître Gunnslieb va sur ses quarante ans et il craint bien d'être sur le déclin. Il a également réalisé que le culte devient si important qu'il ne sera bientôt plus capable de le contrôler personnellement, et il ne sait pas trop comment réagir. Il ne peut se résoudre à faire confiance à l'un de ses sous-fifres, mais il ne désire pas non plus diminuer ses revenus en réduisant la taille du culte. Il réfléchit à la possibilité de devenir prince et de laisser certaines sections du culte vivre leur vie.

Le chef Mâchesang

Le vrai nom du chef Mâchesang est Lucilla Tavertanien, mais elle est devenue célèbre sous ce sobriquet en arrachant de ses dents les joues des vachers capturés avant de leur couper les jarrets. Elle ne fait rien pour se rincer la bouche, si bien qu'elle a les dents pourries et une haleine pestilentielle. Sa bande est particulièrement efficace et la rumeur prétend qu'elle a récemment fait montre de pouvoirs miraculeux rappelant ceux de maître Gunnslieb.

Idée d'aventure : périlleuse rébellion

Un groupe de jeunes nobles a décidé de se faire passer pour une bande de Gunndred en se déguisant et en attaquant les diligences. Ils sont bien plus polis et moins brutaux que les adorateurs ordinaires de Gunndred, mais le culte est toujours à leur recherche. Certains des plus jeunes sont connus des PJ ou de leurs amis. On demande aux personnages de protéger une bande de brigands d'une autre bande, bien plus dangereuse celle-là.

Händrich



« L'argent, le pouvoir et l'influence, voilà mes dieux. Et Händrich représente l'argent, le pouvoir et l'influence. »

— Bianka Grutzner, héritière du Consortium des Produits Séchés Grutzner, Altdorf

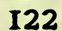
Siège : Marienburg, quelques petites chapelles dans tout l'Empire
Chef du culte : le grand prêtre Goudenkruin à Marienburg
Ordres religieux principaux : aucun
Fêtes religieuses principales : Marktag (jour de marché)
Livres saints : aucun
Symboles sacrés : disque d'or, doigts croisés

Description

Händrich (aussi connu sous le nom de Haendryk) est un dieu mineur populaire parmi les commerçants, les marchands, les bourgeois et autres individus qui font des affaires. Bien que la plupart des paysans considèrent tous les hommes d'affaires comme des escrocs, les cultistes de Händrich se soucient plus de la prospérité de tous par l'intermédiaire du commerce : ce qui profite au marchand profite bien souvent aussi à tous ceux qui l'entourent.

En dehors de Marienburg où le culte est basé et où il est le plus vivace, bien des gens prennent Händrich pour un aspect de Ranald connu sous le nom du « Bonimenteur ». Toutefois, pour ceux qui sont dans la confidence, la distinction est claire :







CROYANCES POPULAIRES

«C'est rien qu'un masque pour ces grippe-sous de marchands, pour te faire les poches et s'acheter une tranche de pain ou une nouvelle paire de bottes. Leur dieu, ils l'appellent Händrich, mais pour moi c'est 'cupidité', point à la ligne.»

— Rudiger Stalrott, chiffonnier

«Notre culte n'apporte que fortune et bien-être au peuple. Par la bénédiction de Händrich, l'argent que nous amassons profite aux nécessiteux. C'est le système idéal !»

—Johann Meyers, logeur et adepte de Händrich

«Ce culte arriviste n'est rien d'autre qu'une ruse, une escroquerie. Ils affirment n'être que des hommes d'affaires 'honnêtes', mais honnêtement, ça existe, ce genre de chose? Peut-être que Händrich n'est qu'une gigantesque farce de Ranald, conçue pour mettre à l'épreuve notre foi et notre patience.»

— Helmut Neuber, escroc

Händrich est le dieu des Affaires légales, tandis que les voleurs, les contrebandiers et les arnaqueurs adorent Ranald, même s'il existe dans les deux camps de nombreuses exceptions qui confirment la règle. Une saine émulation est née de la compétition entre les deux cultes, et jusqu'ici, elle n'a jamais pris la forme d'actes de violence, bien que le vol, les transactions clandestines et parfois de sales tours soient de bonne guerre entre les deux.

Le culte de Händrich est organisé en groupes fraternels et en sociétés secrètes composés de marchands et de riches bourgeois. Parmi les objectifs de ces groupes : faire naître un esprit de compétition, forcer les concurrents à capituler (d'un point de vue commercial) et obtenir l'illumination spirituelle que suscite la communion avec ses camarades et son dieu.

Ces groupes sont extrêmement hiérarchisés, et on y subit forcément nombre d'initiations avant d'accéder au cercle intérieur. Bien des membres croient qu'ils entrent simplement dans une sorte de guilde et restent inconscients des machinations qui ont lieu en coulisse. Le cercle intérieur, lui, s'occupe de fixer les prix, de faire baisser les taxes et de rassembler de l'argent pour ériger des temples afin de répandre la bonne parole et l'influence de Händrich. On prétend que les membres de haut rang fricotent avec la magie rituelle pour accroître leur fortune.

Symbole

Le symbole principal de Händrich est un disque doré, généralement vu comme étant une pièce de monnaie. Ses cultistes portent souvent une pièce aux faces vierges dans la poche ou autour du cou pour montrer leur dévotion.

La main aux doigts croisés (symbole généralement associé à Ranald) est un autre signe de Händrich, ce qui a constitué un grave sujet de dispute entre les adeptes de Händrich et ceux de Ranald le Bonimenteur, chacun affirmant que le symbole lui appartient en propre. À Marienburg, les adorateurs de Händrich montrent ce symbole secret à leurs confrères en faisant le signe de la main droite, tandis que les adeptes de Ranald l'exécutent de la main gauche. Toutefois, les confusions abondent, et les altercations ne sont pas rares quand des adeptes des deux dieux utilisent le signe et supposent à tort que leur interlocuteur appartient à la même religion qu'eux.

Zones d'influence

On trouve principalement Händrich dans la cité-état de Marienburg, où il est incroyablement populaire, éclipsant parfois même l'influence de Manann. Aucun marchand de cette cité qui se respecte ne laisserait passer l'occasion de faire une offrande au dieu du Commerce.

En dehors de Marienburg, on trouve surtout Händrich dans les plus grandes cités de l'Empire. Il existe un petit temple à Altdorf, mais on a déjà dessiné les plans visant à l'étendre ou à en créer un nouveau, plus grand. Dans d'autres villes, on trouve des oratoires dédiés à Händrich autour des marchés publics et

dans les maisons des marchands. Les adeptes dévots de Händrich sont ravis de répandre sa parole quand ils font leur travail quotidien, achetant et vendant pour faire du profit.

Händrich est également populaire en Estalie, en Tilée et dans certaines cités-états des Principautés Frontalières, et cette notoriété va croissant. Les villes et cités qui se méfient des adeptes de Ranald ou les persécutent sont bien plus susceptibles d'autoriser les adorateurs de Händrich à passer leurs portes. Par conséquent, les adeptes de Ranald volent parfois les pendentifs de ceux de Händrich afin de se faire passer pour des « réguliers ».

Tempérament

Händrich est représenté sous les traits d'un personnage jovial, qui se réjouit en acquérant et en dépensant sa fortune. C'est le vendeur parfait, charismatique, lisse et sympathique, et il semble considérer ses cultistes comme des partenaires commerciaux plus que comme de simples adorateurs. Händrich est plein de ressources en affaires et attend des siens qu'ils se montrent plus rusés et plus vifs que ceux avec qui ils traitent. Ses cultistes croient que Händrich observe toutes les transactions, toutes les affaires. Ils sont aussi vivement encouragés à mener des entreprises charitables, même si elles ont souvent un objectif détourné, comme servir de bouclier fiscal ou éviter l'inspection des marchandises.

Le revers de la médaille, c'est que Händrich est à la fois cupide et manipulateur, prônant l'idée que la fin justifie les moyens. Aux yeux de Händrich, l'argent extorqué à des individus stupides ou ignorants servira bien mieux une fois réinvesti dans des entreprises plus intéressantes. Les adeptes sont encouragés à agir dans ce sens, avec duplicité, présentant un masque de respectabilité au public tout en plumant les clients à l'aide de prix convenus et de prétendues pénuries.

Comment utiliser le culte

Le culte de Händrich peut constituer une fausse piste de choix pour ceux qui s'attendent à traiter avec des adeptes de Ranald. Bien que leurs croyances soient semblables, les adorateurs de Händrich ne font pas mystère de leurs activités.

Idée d'aventure : le domaine imminent

Grâce aux généreuses donations et aux investissements judicieux de ses prêtres, le temple de Händrich de Marienburg est en cours de rénovation et d'agrandissement. Tandis que la nouvelle aile sud du bâtiment est en pleine construction sur un terrain précédemment vacant, la construction de la future aile nord est retardée, car le propriétaire du bâtiment, un marchand d'antiquités du nom de Leopold von Sturrbon, a refusé de le vendre malgré la somme énorme qu'on lui en proposait. Von Sturrbon ne semble pas d'accord avec les croyances du culte, ce qui accroît encore la tension.

Les PJ sont contactés par le culte pour faire pression sur von Sturrbon. Les prêtres leur donnent de l'argent pour qu'ils concluent le marché, que ce soit en usant de pots-de-vin, de chantage ou d'autres moyens. Toutefois, les prêtres sont tout à fait clairs : ils ne veulent pas être impliqués de quelque manière que ce soit et ils ne désirent pas connaître les détails de l'opération menée par les PJ.

Quand les PJ vont parler à von Sturrbon, ils découvrent qu'il est particulièrement déplaisant, mais qu'il se soucie sincèrement de sa propriété et de ses affaires. Et il y a un petit détail troublant : il affirme que quand il mourra, sa propriété sera léguée aux sigmarites locaux pour qu'ils bâtissent leur propre temple. S'ils enquêtent, les PJ découvriront que c'est la vérité.

Les PJ doivent choisir leur camp : aideront-ils les adeptes de Händrich à exproprier von Sturrbon, ou s'allieront-ils à ce dernier pour révéler les méthodes louches des prêtres du dieu du Commerce ? Si les PJ choisissent de disparaître tout simplement de la ville, les adeptes du culte enverront des agents à leurs trousses pour s'assurer qu'ils n'évoquent plus jamais cette affaire et qu'ils ne reviennent jamais dans cette cité.

Händrich : un autre aspect de Ranald ?

Bien que Händrich soit une divinité relativement récente, il vaut la peine de se poser la question : s'agit-il simplement d'un aspect de Ranald sous un nouveau nom ? Dans une grande partie de l'Empire, Händrich et Ranald sont considérés comme une seule et même entité, bien qu'ils soient adorés sous ces deux noms sans qu'on s'en soucie vraiment. Ceux qui se rendent dans les coins les plus reculés de l'Empire s'efforcent de montrer les différences entre les deux dieux, et tout doucement, on accepte ce schisme entre les deux divinités. En fait, avec l'ascension de la classe moyenne, composée de marchands et de bourgeois, le culte de Händrich est probablement la religion la plus florissante de tout l'Empire.

À Marienburg toutefois, la division entre les dieux est bien marquée. Chacun a son propre temple, que les fidèles s'efforcent de rendre meilleur que l'autre en l'agrandissant et en déployant d'extravagantes richesses. Les adeptes de Händrich montrent ouvertement leur symbole tandis que ceux de Ranald le cachent. Les deux cultes ont à peu près le même degré d'influence sur la politique locale, mais celui de Händrich est bien plus transparent dans ses actes.

Les gens du peuple apprécient bien plus Ranald que Händrich, ne voyant ce dernier que comme une autre figure d'autorité qui en veut à leur argent. Au moins, Ranald joue cartes sur table : il est juste avide, tandis que Händrich cherche simplement à augmenter les prix pour obtenir toujours plus. Certains trouvent judicieux d'adorer les deux, espérant s'attirer les bonnes grâces des dieux sans se soucier du fait qu'ils peuvent très bien n'être qu'une seule et même divinité. Après tout, l'Empire est plein de dieux qui méritent d'être reconnus, affirment-ils, alors quel mal y a-t-il à les reconnaître tous les deux ?

Compétences et talents du culte

Initiés : Évaluation
Prêtres : Dur en affaires, Intelligent, Marchandage

Commandements

Les cultistes de Händrich sont presque invariablement des marchands ou des individus impliqués dans des affaires qui rapportent. Par conséquent, nombre de leurs commandements ne détonneraient pas dans une guilde de marchands, même si les adeptes prennent leurs devoirs bien plus au sérieux.

- Fais des bénéfices tous les jours.
- Si tu noues une alliance commerciale avec quelqu'un, tu dois prêter serment.
- Fais acte de charité, mais reste raisonnable.
- La violence ne doit jamais être motivée par l'appât du gain.
- Ne sois jamais impliqué dans un mensonge avant d'avoir quitté la ville.

LES DIEUX ÉTRANGERS DANS L'EMPIRE

La plupart des habitants de l'Empire manifestent du mépris vis-à-vis des dieux étrangers et ne comprennent pas pourquoi quiconque s'écarterait de la religion de Sigmar. Si le culte de divinités comme Shallya et Morr est très répandu, d'autres nations disposent de leurs dieux spécifiques, et ceux-ci ont des adorateurs jusque dans l'Empire.

La plus importante, et de loin, est la déesse Myrmidia. À l'origine déesse de Tilée et d'Estalie, sa religion a tant gagné en popularité et en influence que dans certaines régions du sud de l'Empire, elle n'est plus considérée comme une déesse étrangère. Toutefois, dans le nord, on se souvient encore de ses origines méridionales et on s'en méfie.

Les autres dieux étrangers ont peu d'adeptes et sont considérés comme des aspects ou des serviteurs des dieux de l'Empire, voire des Puissances de la Corruption. Ces opinions naissent des rapports entre les nations. Par conséquent, les dieux violents des pillards norses sont souvent considérés comme des aspects des Dieux Sombres, en particulier le Seigneur des Batailles. Les berserks norses de l'Empire honorent généralement Ulric en public et beaucoup affirment l'adorer sous le nom d'Ursash.

La Dame du Lac, déesse tutélaire de Bretonnie, n'est guère adorée en dehors de cette nation, et son culte se limite aux expatriés bretonniens. L'opinion la plus répandue dans l'Empire est qu'il s'agit d'une servante de Myrmidia ou d'un aspect de cette déesse. Les myrmidéens ont tendance à croire que la Dame sert leur déesse, tandis que la plupart des membres des autres cultes pensent que la Dame est juste un autre nom de Myrmidia.

Les dieux du Kislev sont généralement considérés comme des aspects des principaux dieux de l'Empire. Ursun, le Dieu Ours, est lié à Taal et Tor, dieu du Tonnerre, à Ulric, ainsi qu'à Taal. Dazh, dieu du Feu et du Soleil, était autrefois lié à Taal, mais depuis peu, il est de plus en plus courant de l'associer à Myrmidia. Cependant, un bon nombre des habitants du nord de l'Empire voient les divinités du Kislev comme des entités distinctes, dignes d'être adorées et respectées de plein droit. Les oratoires qui leur sont consacrés sont généralement communs, car leur culte est extrêmement minoritaire dans l'Empire, mais lesdits oratoires sont aussi répandus que ceux de Morr ou de Verena, par exemple, dans les régions de l'Empire qui bordent la frontière kislevite.

L'attitude vis-à-vis des divinités kislevites est généralement positive, car le Kislev est un important allié contre les forces du Chaos depuis des siècles. Les adeptes de Taal et Ursun, par exemple, s'entendent fort bien car ils ont une attitude très semblable. Les adorateurs de Taal pensent que cette obsession des ours est un peu bizarre, tandis que ceux d'Ursun ne comprennent pas pourquoi les adeptes de Taal ne saisissent pas l'évidente supériorité de ce mode de vie. D'un autre côté, les disciples d'Ulric ont tendance à voir les adorateurs d'Ursun comme des rivaux, mais pas comme des ennemis, et cette opinion est réciproque. Chaque culte veut prouver sa supériorité, mais reconnaît que l'autre a de nombreuses qualités.

Les dieux mineurs sont souvent identifiés aux divinités étrangères. Par exemple, il existe plusieurs dieux des Marchands : Händrich dans l'Empire, Haendryk dans le Pays Perdu, O Prospero en Estalie et Mercopio en Tilée. La plupart des gens, qu'ils fassent partie ou non de ces cultes, pensent qu'il s'agit de noms différents associés au même dieu. Toutefois, si une branche prospérait et commençait à imposer sa volonté aux autres, les choses changeraient.

CROYANCES POPULAIRES

« Tous les étrangers adorent les Dieux Sombres. Je suis allé là-bas et il n'y avait pas le moindre temple de Sigmar. À votre avis, pourquoi auraient-ils peur de Sigmar ? Ce sont des cultistes, c'est évident. »

— ALBERICH, ALIAS « TROIS BOUCLIERS », MERCENAIRE

« Ce sont des catins et des guerriers qui servent une certaine 'Dame du Lac'. Pour moi, ce nom-là sonne comme 'Puissances de la Corruption', vous ne trouvez pas ? »

— DEMONA DE BRASTHOF

« Les dieux montrent des visages différents à différentes personnes, mais au bout du compte, nous vénérons tous les mêmes puissances. »

— GAWIN GODTGRAF, AVANT SA RENCONTRE AVEC LES TEMPLIERS DE SIGMAR

« N'importe quel dieu étranger pourrait être un subterfuge des Puissances de la Corruption. Nous ne pouvons compter que sur Sigmar pour notre sécurité. »

— GAWIN GODTGRAF, APRÈS SA RENCONTRE AVEC LES TEMPLIERS DE SIGMAR

« On juge un dieu sur ses actes et non sur son nom. Les Puissances de la Corruption se rebaptiseraient 'Sigmar' si cela leur permettait de capturer quelques âmes de plus. Les adeptes d'Ursun se dressent contre les hordes, et leur divinité n'est certes pas un démon. »

— SEMUND L'INÉBRANLABLE, ENQUÊTEUR DE L'ORDRE DE LA FLAMME PURIFICATRICE

« À Luccini, honore Luccina. C'est folie que de risquer d'offenser un dieu simplement parce que ce n'est pas celui qu'on vénère dans notre propre patrie. »

— LORNA DE WURSTHEIM, MARCHANDE



TABLE 5-1: DIEUX ÉTRANGERS

Nation	Divinité	Sphère d'influence
Bretonnie	Dame du Lac	Bretonnie, chevalerie et noblesse
Estalie	O Prospero	Marchands
Kislev	Dazh	Feu, soleil, hospitalité
	Tor	Tonnerre, bataille
	Ursun	Ours
Norsca	Mermedus	Mer des Griffes
	Ursash	Chasse à l'ours
Tilée	Lucan (jumeau de Luccina)	Luccini
	Luccina (jumeau de Lucan)	Luccini
	Mercopio	Marchands

LES DIEUX DES NAINS, DES ELFES ET DES HALFLINGS

Les divinités suivantes sont vénérées par les membres des autres races qui ont élu domicile au sein de l'Empire.

Les dieux des elfes

Demandez à la plupart des hommes de vous parler des dieux des elfes, et s'ils sont capables de vous raconter les histoires échevelées qu'ils ont entendues, leurs récits ne reposeront pas bien souvent sur des faits avérés. En effet, la religion elfique est pleine de mystère, tout comme la race des elfes. Ils adorent un panthéon de dieux, tout comme les nains et les hommes, mais il n'est nullement reconnaissable par les autres races.

La culture elfique est imprégnée de mysticisme et de magie, et les elfes pensent que leurs dieux les entourent et font partie d'eux. Un elfe considère chacun de ses actes, chacune de ses pensées comme étant plus ou moins mystique. Par conséquent, tout ce qu'ils font est d'une manière ou d'une autre lié aux dieux, et chaque geste est une prière à part entière. On ne sait pas vraiment comme les elfes vénèrent leurs dieux ni quels rituels et cérémonies ils peuvent bien entreprendre. Certains supposent qu'étant donné qu'ils vivent très longtemps, le regard qu'ils portent sur ces entités est forcément différent de celui des humains et des membres des autres races éphémères. Quelques-uns vont jusqu'à murmurer que les elfes sont peut-être eux-mêmes des dieux !

Aucun homme ne pourrait prétendre comprendre la foi des elfes. La plupart pensent que les elfes ne croient pas aux dieux ou que ceux qu'ils adorent ne sont que des aspects différents du panthéon humain. Bien sûr, les elfes pensent l'inverse, affirmant que les dieux humains ne sont que des reflets déformés du panthéon elfique. Il est fort probable que la vérité soit à mi-chemin.

En raison de cette incompréhension, rares sont les humains qui adorent les dieux des elfes. La culture des elfes est trop différente pour être appréhendée, leur foi trop curieuse et impénétrable.

Les elfes qui vivent au sein de l'Empire adorent leurs dieux de la même façon que n'importe où ailleurs, car ils n'ont pas de religion formalisée et pratiquent leur culte de manière personnelle et intime. Dans certaines des grandes cités fréquentées par les elfes, et en particulier à Marienburg, on peut trouver de petits oratoires dédiés à leurs dieux.

Bien que les elfes sylvains vénèrent la totalité du panthéon, ils adorent Kurnous, dieu de la Chasse et ère des elfes, et Isha, déesse de la Fertilité et mère des elfes, plus que tout autre. Au sein de la société des elfes sylvains, ces dieux ont un statut supérieur, peut-être en raison de la présence de leur roi et de leur reine (Orion et Ariel) qui passent pour leurs avatars.

CROYANCES POPULAIRES

«Écoutez, c'est très simple. Fondamentalement, les dieux sont le reflet de la psyché de toutes les créatures intelligentes. Ce qui signifie que les dieux ne sont qu'un : dieux des elfes, des nains, des humains et, oui, même des halflings.»

— Karl Jurgens, érudit défendant (sans guère de succès) sa théorie controversée

«Les elfes ne prient personne, si ce n'est eux-mêmes. Ces grands seigneurs, du haut de leur puissance et de leur beauté, se considèrent probablement eux-mêmes comme des dieux.»

— Albert Heinz, docker mécontent

«T'as déjà vu un nain prier, fiston ? Ça boit, ça chante et ça rigole, ça oui ! C'est bien plus marrant que les sermons du vieux père Magnus, ça j' te l'dis.»

— Hans Jeimes, adorateur épuisé

«Qui aurait pensé que les halflings étaient si pieux ? Mais je les ai bien regardés pendant la semaine de la tourte. C'est là qu'ils remercient mère Esmeralda, et après avoir goûté leurs tourtes, on comprend pourquoi !»

— Bertram Stanheim, paysan affamé

«J'ai passé un bon bout de temps auprès des elfes, et j'ai été surpris de voir à quel point ils étaient pieux. Ils font tout un charabia mystique autour de tout ça, c'est sûr, mais je les ai vus avant la bataille ou quand ils se préparent à partir en voyage. Ils prient comme vous et moi, sinon plus, et pas un dieu, non, mais tout leur fichu panthéon, un par un, jusqu'au dernier.»

— Magda van Dyke, mercenaire du Pays Perdu

«Ça apporte rien d'bon d'vénérer les morts. Prier l'vieux père Morr, c'est une chose, mais adorer les fantômes de m'man et de p'pa, et le reste de nos chers disparus ? C'est pas bien, c'est tout.»

— Hilda Brandt, chiffonnière de Wolfenburg

Asuryan

Asuryan est l'ancêtre de tous les êtres vivants et le gardien de la race elfique, sous la forme du Roi Phénix que les elfes croient être l'élu du dieu. Les elfes prient Asuryan de leur accorder autorité et courage.

Hoeth

Hoeth est le dieu du Savoir, de l'Éducation et de la Sagesse, et c'est le patron des magiciens et des érudits elfes. Les elfes le prient quand ils sont confrontés à un dilemme ou à un problème délicat, car sa sagesse permet parfois de déceler la vérité. Les sorciers elfes le prient aussi quand ils préparent un puissant rituel magique.

Isha

Isha la Mère est la déesse de la Fertilité, protectrice de l'ordre naturel et génitrice de la race elfique. Elle est vénérée par les elfes sylvains du Vieux Monde comme l'une de leurs divinités dominantes, mais les autres elfes lui demandent aussi de l'aide à la ferme, pour qu'elle les protège lors des accouchements ou qu'elle les aide quand ils partent en voyage à l'étranger et dans les terres inexplorées.

Khaine

Khaine à la main ensanglantée est le dieu de la Guerre et du Meurtre, et c'est une lame à double tranchant, car il est à la fois le sauveur et le bourreau de la race elfique. Bien qu'il ait aidé Ænarion à vaincre le Chaos et combattu Slaanesh, il fait aussi la guerre à ses semblables, et c'est la divinité tutélaire des elfes noirs. Les elfes prient Khaine quand ils vont au combat ou quand ils sont contraints de se livrer à des actes condamnables pour le bien de tous.



Kurnous

Kurnous est le père de la race elfique et le dieu de la Chasse, mais contrairement à celui d'Isha, son culte dépérit, hormis chez les elfes sylvains du Vieux Monde qui en ont fait leur principale divinité. Les elfes prient Kurnous quand ils chassent, quand ils partent en voyage à l'étranger et dans les terres inexplorées, et quand ils ont grand besoin de ténacité et de persévérance.

Lileath

Lileath la Vierge est la déesse des Rêves et de la Fortune, adorée en trio avec Isha et Morai-Heg. C'est la patronne des voyants et des prophètes, et on la prie pour qu'elle accorde la clairvoyance, le don de prophétie et les présages, en particulier quand on est confronté à un grand défi ou à une décision difficile, ou encore quand on a besoin de chance.

Loec

Patron des danseurs de guerre elfes sylvains, Loec est le dieu de la Tromperie, de la Musique et des Réjouissances. C'est un mystérieux personnage, car ses adeptes gardent secrets ses rites et ses buts. Ses serviteurs sont parfois appelés les maîtres des réjouissances pour la part qu'ils prennent aux grandes fêtes, dirigeant les célébrations et accomplissant les complexes danses qui racontent l'histoire d'Athel Loren.

Mathlann

En tant que seigneur des mers et dieu des Tempêtes, Mathlann est le patron des marins et des explorateurs, et ce sont les elfes qui s'embarquent pour un voyage ou qui partent en quête de terres inexplorées qui le prient. Il reçoit également les prières de ceux dont un être cher est parti en voyage et qui lui demandent de le ramener sain et sauf. Mathlann est l'un des principaux dieux adorés par les elfes à Marienburg.

Morai-Heg

La Vieille est la déesse du Destin et de la Mort, et son sac de runes contient l'avenir de tous les mortels. Les elfes la prient quand ils tentent d'accomplir ou de fuir leur destinée. Ceux qui cherchent à se soustraire à la mort ou à l'inévitable lui adressent aussi leurs prières.

Vaul

Dieu elfique des Forgerons, Vaul est le créateur des légendaires reliques portées par les dieux et les héros, y compris la célèbre épée de Khaine. Vaul combattit Khaine, mais fut vaincu et terriblement estropié. Les elfes le prient pour obtenir la créativité et la volonté nécessaires pour supporter les dures épreuves. Ils s'en remettent à lui quand ils créent un objet particulièrement impressionnant ou quand ils sont obligés de supporter une grande douleur.

Les dieux des halflings



De toutes les races de l'Empire, on pourrait dire que les halflings sont ceux qui apparaissent comme les moins dévots. Les halflings préfèrent célébrer le moment présent plutôt que les héros et les exploits d'un passé oublié, adorant leurs dieux quand les circonstances l'exigent sans être très portés sur la religion. La plupart des habitants de l'Empire (et en particulier ceux du Stirland) diraient que les seules choses que vénère un halfling sont le contenu d'une bouteille et celui de son estomac.

Il est vrai que comparativement, les halflings ne sont guère religieux, leur nature insouciante n'étant pas conciliable avec les exigences d'un culte sérieux et organisé. Quand ils la mettent en pratique, leur foi sert la plupart du temps de prétexte à festin (un peu comme les humains ; les halflings font juste preuve d'honnêteté concernant leurs motivations).

Esméralda

La plus populaire des divinités des halflings est Esméralda, déesse de l'Âtre et du foyer. Le culte d'Esméralda ne s'embarrasse d'aucune exigence religieuse et d'aucun commandement, son seul rite notable étant celui de la semaine de la tourte, (tristement) célèbre dans tout l'Empire pour les excès de gloutonnerie qu'il suscite. La semaine de la tourte est l'occasion ou jamais pour les halflings de faire preuve d'une dévotion extrême et inédite chez eux.

Les autres dieux des halflings

Bien qu'ils soient vénérés plus ou moins aléatoirement (et plus encore qu'Esméralda) quand les circonstances l'exigent, les halflings ont d'autres dieux. Parmi ces divinités mineures, il faut compter Josias, dieu des Fermiers auquel on adresse des

INVOCATIONS NAINES

Les nains sont célèbres pour leurs jurons, les plus répandus étant des invocations à leurs dieux, comme : « Par la barbe de Grimnir ! », « Par les Orbes de Valaya ! », ou le très populaire : « Tourillon de Grungni ! » Ces invocations ont rarement le moindre effet sur la situation en cours, en dehors d'exprimer la stupéfaction, la consternation ou la rage, mais de temps à autre, un dieu peut faire une faveur à un nain, en particulier s'il est dans le besoin et s'il agit d'une façon qui honore sa race. Le MJ a l'option d'accorder à un nain qui invoque son dieu 1% de chances de bénéficier d'un bonus de +5% à son prochain test.

TABLE 5-2: DIEUX DES RACES INHUMAINES

Nom	Sphère d'influence	Zone d'influence	Adorateurs
Dieux des elfes			
Asuryan	Peuple elfique, le Roi Phénix	Ulthuan	Elfes
Hoeth	Savoir, enseignement, sagesse	Ulthuan (Saphery en particulier)	Elfes, érudits, mages
Isha	Nature, fertilité, accouchement, race elfique	Ulthuan (Avelorn en particulier), forêt de Loren, forêt de Laurelorn	Elfes, elfes sylvains, mères, fermiers, éclaireurs
Khaine	Meurtre et guerre	Ulthuan, Naggaroth	Elfes, elfes noirs, assassins
Kurnous	Chasse	Forêt de Loren, forêt de Laurelorn	Elfes sylvains, chasseurs, éclaireurs
Lileath	Rêves, fortune, prophétie	Ulthuan	Elfes, devins, prophètes
Loec	Joie, musique, tromperie	Athel Loren	Elfes sylvains
Mathlann	Mer, tempête, exploration, marins	Ulthuan, Marienburg	Elfes, marins, explorateurs, marchands
Morai-Heg	Destin, mort	Ulthuan	Elfes, devins
Vaul	Forge, artificiers	Ulthuan	Elfes, forgerons, artificiers
Dieux des halflings			
Esméralda	Âtre et foyer	Moot	Halflings, mères, boulangers
Gaffey	Construction, villages	Moot	Halflings, bâtisseurs, anciens de village
Hyacinthe	Fertilité, accouchement	Moot	Halflings, mères, sages-femmes
Josias	Ferme, agriculture	Moot	Halflings, fermiers
Phinéas	Tabac	Moot	Halflings, fumeurs
Quinsberry	Ancêtres, tradition	Moot	Halflings, anciens du village
Dieux des nains			
Grungni	Artisans, mines	Forteresses naines, Nuln	Nains, artisans, mineurs, forgerons
Valaya	Forteresses naines, nains	Forteresses	Nains
Grimnir	Guerriers, tueurs	Forteresses	Nains, guerriers, tueurs

prières au printemps et en été, au début et à la fin de la saison agricole. Citons aussi Hyacinthe, déesse de la Fertilité et de l'Accouchement à laquelle bien des mères et des sages-femmes adressent leurs prières ; Phinéas, dieu du Tabac célèbre pour sa poche d'herbe à pipe inépuisable ; Gaffey, dieu de la Construction et des Villages ; et Quinsberry, dieu des Ancêtres et de la Tradition. Dans les parties les plus rurales de l'Empire, en particulier celles qui sont proches du Moot (à l'exception notable du Stirland, où les dieux des halflings sont traités avec le plus grand mépris), certains hommes et femmes prêtent hommage aux dieux des halflings comme aux leurs.

Les dieux des nains

La religion des nains est centrée sur l'adoration des ancêtres, la célébration de leurs exploits et l'hommage prêté à leur héritage. Bien que les nains semblent adorer un panthéon, ces divinités sont en réalité leurs ancêtres les plus importants, ces pères fondateurs de la race naine que tous les clans ont en commun.

Les nains sont stoïques et renfermés, ce que reflète leur religion. Ils en parlent rarement et ne semblent pas prier. On ne trouve leurs temples que dans les profondeurs de leurs forteresses. L'adoration est une affaire privée entre le nain et son dieu, et il n'existe pas de rites ni de services religieux. En guise de prière, les nains vénèrent leurs dieux en racontant des histoires et en chantant des chansons, célébrant ainsi les exploits de leurs ancêtres.

Ceci est encore plus vrai pour les nains de l'Empire et ceux qui vivent parmi les hommes, car il s'agit d'un moyen de maintenir le lien avec leur patrie. Il n'existe pas de temples voués aux dieux ancestraux, bien qu'on trouve de grands oratoires utilisables par les nains au sein des plus grandes cités de l'Empire qui abritent une importante communauté naine.

Les humains ont tendance à traiter la foi de leurs plus proches alliés avec respect, même s'ils ne la comprennent pas tout à fait au bout du compte. Les sigmarites en particulier témoignent beaucoup de respect et d'honneur envers la foi des nains, car ils perçoivent nombre de similitudes entre Sigmar et les dieux des nains. En retour, la plupart des nains respectent Sigmar pour ses accomplissements en tant qu'homme, bien qu'ils ne le vénèrent pas au sens strict du terme.

Il existe des humains qui finissent par s'identifier fortement à un dieu nain, en particulier chez ceux qui habitent des villes ou cités contenant une importante communauté naine. Ils les adorent comme ils le feraient d'un dieu humain, ce qui rend généralement les nains des plus perplexes. Parmi ces dieux, c'est Grungni qui a le plus d'adorateurs humains, en particulier chez les artisans, et il existe même un temple érigé à sa gloire par les humains à Nuln.

Les dieux ancestraux sont innombrables : chaque clan, chaque forteresse et chaque famille naine a ses propres ancêtres vénérés, mais trois d'entre eux bénéficient des prières de tous les nains.

Grungni

Dieu des Mines et des Artisans, Grungni est le père de la race naine. Il a appris aux nains à creuser la terre et à extraire et forger le métal. Grungni est le dieu des nains le plus facile à identifier pour les hommes, et celui qui dispose du plus grand effectif d'adorateurs humains de tout l'Empire.

Grimnir

Dieu guerrier, Grimnir Sans Peur incarne la nature courageuse des nains. Il est particulièrement populaire au sein du culte des tueurs qui le vénèrent en tant que Dieu Tueur. Bien que le concept de dieu guerrier soit familier aux hommes, celui de tueur et de dieu massacreur est tout à fait incompréhensible.

Valaya

En tant que protectrice et mère des nains, Valaya est la fondatrice de certaines des plus grandes forteresses. C'est la gardienne des concepts de patrie et de clan, auxquels les hommes ont du mal à s'identifier, et qu'ils ne comprennent pas. Par conséquent, les adorateurs humains de Valaya sont rares.

Des prêtres inhumains

Les différences abondent entre les humains, qui affirment être les maîtres du Vieux Monde, et les autres races avec lesquelles ils le partagent. Parmi elles, on peut mentionner la physiologie (personne ne confondrait un nain et un humain), la culture (existe-t-il des halflings qui ne soient pas obsédés par les tourtes ?) et la personnalité. Ce ne sont là que des différences mineures, des broutilles en vérité. Et si on les met de côté, les quatre grands peuples de l'Empire sont unis contre leurs ennemis communs : la menace des peaux-vertes, les hordes du Chaos, et bien sûr, les vils skavens. Mais entre deux conflits, ces divergences peuvent s'exacerber. Naturellement, la seule différence qui semble impossible à surmonter entre les races du Vieux Monde, c'est le regard qu'elles portent sur les dieux.

Si les humains se satisfont de laisser les affaires de la foi aux sages et aux élus, les autres races n'ont pas besoin de tels intermédiaires. Le rôle de la religion tel que les humains le conçoivent est totalement étranger aux elfes, aux nains et aux halflings, même si à bien des égards les divinités peuvent se recouper. Prenons l'exemple des elfes. Bien des entités qui constituent leur panthéon sont les antécédents directs de celles qui sont encore vénérées dans l'Empire aujourd'hui. Toutefois, les elfes affirment qu'ils sont en communication directe avec leurs divins patrons, partageant un lien mystique permanent avec leurs dieux. D'un certain point de vue, tous les elfes se comportent comme des prêtres, communiquant directement avec les esprits qui définissent leur société et leur race.

Les nains ont bien sûr leur propre point de vue en matière de religion. Comme ils ne peuvent nullement pratiquer la magie (excepté en ce qui concerne les runes), les nains ne deviennent pas prêtres au sens conventionnel du terme. Il existe assurément nombre de nains, les gardiens du savoir qui bénissent les nouveau-nés, content les exploits des ancêtres et conseillent leurs chefs en temps de guerre, mais la simple idée qu'un nain puisse canaliser le pouvoir des dieux est une absurdité (malgré les hérétiques qui affirment le contraire). Il est important de se souvenir que les nains considèrent leurs ancêtres comme des entités divines. Ils peuvent se baser sur les faits et les actes de ceux qui ont vécu avant eux, et c'est pourquoi il est tellement vital pour eux de chroniquer les prouesses qui leur apportent la gloire et les trahisons perfides qui les ont affaiblis, car c'est par l'intermédiaire de ces événements que s'exprime le divin.

Des quatre races majeures, les halflings sont les plus irrévérencieux. En dehors du fait que les halflings n'ont aucun don pour la magie, le petit peuple est si étranger au concept de vénération que le simple fait d'aborder le sujet suscite d'interminables éclats de rire, parfois suivis d'un vol en bonne et due forme pour donner une leçon au malappris qui l'a évoqué. Les halflings ont leurs dieux, c'est certain, mais aucun n'irait s'encombrer de choses aussi ridicules que des prosternations de jour et de nuit devant qui que ce soit, sans parler d'une présence invisible qui ne fait rien d'autre que rester assise à manger et à badiner galamment avec ses frères et sœurs. Quand les halflings se sentent gagnés par la piété, une fête est organisée, et quelques habitants du cru sont choisis pour s'en occuper. On les paye grassement pour qu'ils ne se saoulent pas trop et puissent ainsi sauver les apparences et l'aspect cérémoniel de l'ensemble.

Idée d'aventure : où sont passés les dieux ?

En voyage à Nuln, les PJ sont invités à se joindre aux festivités associées à un jour saint des nains célébrant l'ancêtre du clan local. En guise de fête religieuse, c'est plutôt une soirée tapageuse où l'on boit force bière et où l'on raconte des histoires en l'honneur de l'ancêtre. Les PJ en sont quittes pour une abominable gueule de bois le lendemain matin.

La célébration s'interrompt brusquement au matin, et pas seulement à cause du mal de crâne. Les nains du cru ne vénèrent pas seulement leur ancêtre de manière spirituelle ; ils ont également un témoignage physique de son existence. Ils rendent hommage aux os de leurs pères, qu'ils conservent dans un reliquaire détenu par le chef du clan. Quand la fête s'achève, il devient évident que les os de l'ancêtre auquel la fête était dédiée ont été volés pendant la nuit !

Mais qui pourrait vouloir dérober de vieux os moisis ? Le fait que le reliquaire est en or et serti de joyaux n'est peut-être pas totalement étranger à l'affaire…

LES DIEUX ET LES MONSTRES

Bien des monstres du Vieux Monde ont leurs propres dieux. Que l'on puisse qualifier cela de « religion », c'est une autre affaire : la pratique des peaux-vertes consistant à faire des tas d'excréments puants en l'honneur de leurs divinités, et à laquelle on pourrait difficilement faire la grâce d'attribuer ne serait-ce qu'un nom, peut difficilement être qualifiée de rite religieux.

Certains des plus puissants monstres sont adorés comme des dieux eux-mêmes, que ce soit par d'autres monstres ou par des humains égarés. C'est en particulier le cas des démons qui peuvent séduire des adorateurs en dissimulant sous un masque plus acceptable le visage hideux des Puissances de la Corruption. Les puissants morts-vivants, notamment quand ils sont intangibles, ainsi que d'autres monstres redoutables et intelligents, peuvent également s'attirer des adorateurs. Les bandes d'hommes-bêtes ne semblent pas adorer directement les Dieux Sombres, mais leur allégeance remonte toujours jusqu'à l'ignoble quatuor.



TABLE 5-3: DIEUX MONSTRUEUX

Race	Dieux	Sphère d'influence
Nains du Chaos	Hashut	Nains du Chaos, sorcellerie, ingénieurs maléfiques, Chaos
Ogres	La Grande Gueule	Ogres, faim, pouvoir
Peaux-vertes	Mork et Gork	Peaux-vertes, violence, excréments
Skavens	Le Rat Cornu	Skavens, profanation, ruine, désespoir

Les érudits de l'Empire ont appris les noms et quelques détails liés aux cultes des plus importants dieux monstrueux, mais rares sont ceux qui poussent leurs recherches plus avant de peur que les répurgateurs ne voient là une preuve d'hérésie. En dehors des temples Verena, rares sont ceux qui connaissent ne serait-ce que les informations décrites ici.

Les peaux-vertes adorent des frères, Mork et Gork, qui sont des sortes d'orques plus grands que nature. Ils se combattent l'un et l'autre, affrontent aussi les autres dieux pour le pouvoir, et peuvent même défier des orques qui ont attiré leur attention. Comme noté précédemment, le culte de ces divinités semble impliquer des idoles faites d'excréments, ainsi que des actes de violence et des sacrifices de prisonniers, de lâches et de rivaux qui n'ont pas débarrassé le plancher assez rapidement.

Les ogres ont un dieu qu'ils appellent la Grande Gueule et qu'ils croient capable de dévorer n'importe quelle créature pour lui dérober ses forces. Les fêtes religieuses tournent autour d'épreuves qui consistent à manger le plus possible, mais comme le reste de la vie des ogres tourne aussi autour de ce concept, il est difficile de savoir quand on est confronté à un tel événement religieux.

Les hommes-bêtes et les mutants, comme les guerriers du Chaos et les sorciers du Chaos, pratiquent généralement avec zèle le culte des Puissances de la Corruption, bien qu'ils les vénèrent parfois sous des noms inédits. Il n'est pas rare qu'une bande de mutants adore un dieu du Chaos sous le nom d'un dieu ordinaire. Le dieu qui se voit ainsi usurpé inspire souvent ses adeptes pour qu'ils s'occupent de ce genre de blasphème. Le *Tome de la Corruption* offre de nombreux détails sur les Puissances de la Déchéance et leurs serviteurs.

CROYANCES POPULAIRES

«Les peaux-vertes adorent le Dieu du Sang. Je l'ai vu dans leurs yeux. Du plaisir, voilà ce que j'ai vu. Le plaisir de verser le sang de toute ma famille. Moi je dis, tuez-les tous.»

— Heimar Tuelorc, capitaine mercenaire

«Tout humain qui adore les dieux des peaux-vertes adore aussi les Puissances de la Corruption. Tous ces adorateurs doivent connaître le même sort.»

— Semund l'Inébranlable, investigateur de l'Ordre de la Flamme Purificatrice

«Il est possible que Mork et Gork ne soient pas des démons ni des noms du Dieu du Sang. Il est certain qu'ils représentent autant une menace pour la civilisation que les hordes du Nord. Je m'inquiète des conséquences, pas de la sémantique.»

— Kristena de Rechtlicht, prêtresse de Verena

«Le Rat Cornu donnera à tous ses serviteurs le contrôle du monde. Les skavens seront peut-être les souverains, mais nous serons leurs agents... pas des esclaves ni de la nourriture, comme les autres humains.»

— Ella Durrbein, adepte du Rat Cornu

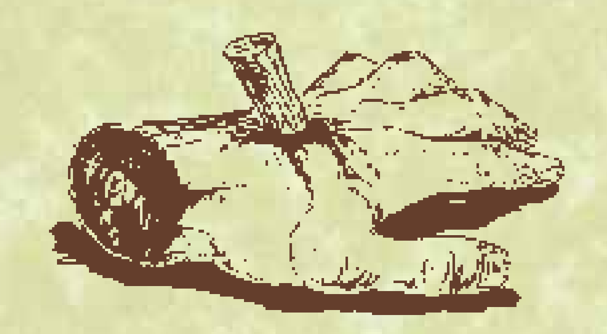
Seul un petit nombre d'érudits admettent l'existence des skavens. Parmi ceux-là, la plupart pensent qu'ils adorent simplement les Puissances de la Corruption, avec une probable préférence pour le Seigneur de la Déchéance. Quelques-uns, pourtant, soutiennent que les skavens ont leur propre dieu qu'ils appellent le Rat Cornu. Cet être cherche selon eux à amener les skavens au pouvoir plutôt que de les encourager à le détruire. Ces érudits ne parlent de leurs convictions qu'à leurs amis et alliés les plus proches dans leur lutte permanente contre les hommes-rats. Le supplément des *Fils Rat Cornu* en dit plus long sur la nature malveillante de l'ignoble dieu des skavens.

Enfin, les humains qui se tournent vers ces dieux sont traités avec le même dégoût et la même violence que leurs monstrueux adorateurs ordinaires. On voit généralement les dieux des monstres comme de simples aspects des Puissances de la Corruption, un humain qui adore de telles créatures, sciemment ou non, étant irrévocablement souillé par leur corruption.

Idée d'aventure : avez-vous fait mauvaise route ?

Les personnages ont été engagés pour protéger un riche noble tandis qu'il entreprend un pèlerinage vers un lointain oratoire de Sigmar en compagnie de son entourage. Mais les difficultés se multiplient : pluies torrentielles, harcèlement d'insectes, attaques de bandes d'orques et de gobelins de plus en plus importantes... Finalement, le noble finit par être dégoûté par ce qu'il considère comme « l'incompétence » des personnages, si bien qu'il les congédie et ordonne à ses autres gardes du corps d'assurer la gestion de la caravane.

Si les personnages rebroussent chemin, ils sont pris en embuscade par une autre bande d'orques au bout de plusieurs jours, ceux-ci portent des trophées tirés de la caravane. S'ils ne reviennent pas sur leurs pas, ils découvrent que l'oratoire de Sigmar a été détruit et qu'une énorme et grotesque statue a été dressée là par les orques en l'honneur de leurs dieux jumeaux, Gork et Mork. Dans tous les cas, les personnages trouvent également le noble et quelques-uns des membres de sa suite, toujours en vie et attendant d'être sacrifiés aux dieux blasphématoires des orques.



LES DIEUX PROHIBÉS

Malgré tous les efforts des répurgateurs pour éradiquer les hérétiques et les adorateurs des démons, les sectes vouées aux dieux interdits continuent à fleurir au pays de Sigmar. Tels des cafards, elles infestent les lieux sombres et se reproduisent à un rythme alarmant, séduisant les imprudents qui finissent par embrasser les pratiques perverses qu'elles colportent. Un bon nombre de ces sinistres groupes rendent hommage aux Puissances de la Corruption, mais ce n'est pas toujours le cas. Des dieux et leurs adorateurs se retrouvent bannis pour diverses raisons, depuis les rites répugnants et les croyances archaïques ou barbares jusqu'à la souillure par le Chaos, en passant par de simples tendances politiques indésirables. Bien des cultistes honnêtes et francs ont été taxés d'hérésie parce qu'ils avaient mis en doute le dogme établi ou interféré avec les machinations politiques d'un prêtre de haut rang.

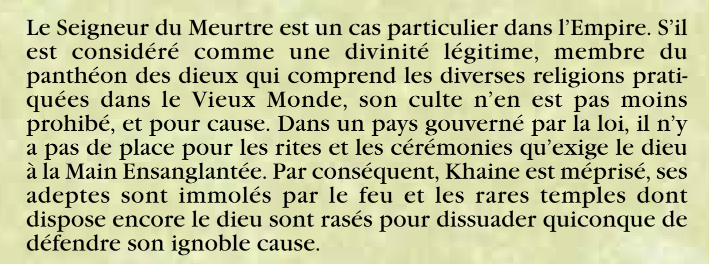
Pratiquer le culte d'un dieu prohibé est un crime passible de mort sur le bûcher. Ceux qui s'efforcent de purifier l'Empire de l'hérésie ne font pas de distinction entre les cultistes qui participent à des rites inoffensifs mais interdits voués à des dieux mineurs et les fanatiques qui sacrifient des innocents sur les autels des Puissances de la Corruption. Aux yeux des répurgateurs, ils ne valent pas mieux les uns que les autres. Malgré les conséquences, on ne semble jamais être à court de cultistes hérétiques. Le monde de l'interdit exerce une puissante séduction, offrant des sensations fortes, un parfum d'exotisme et, plus important encore, l'évasion par rapport à une existence misérable.

Culte hors la loi ou culte du Chaos ?

La frontière est mince entre les cultes interdits classiques et ceux qui servent les dieux immondes. Pour la plupart de ceux qui adhèrent à ces religions hors la loi, l'idée qu'ils puissent servir un ou plusieurs Dieux Sombres est complètement absurde. Chacun de ces groupes pense qu'il détient la « vérité vraie », le secret qui se cache derrière toute chose. Le fait qu'ils n'adhèrent pas aux croyances orthodoxes comme les « autres moutons » ne fait pas d'eux des serviteurs du Chaos, affirment-ils. Toutefois, les répurgateurs s'en tiennent à un argument unique. Ils affirment que les religions de l'Empire définissent précisément ce qui est ou n'est pas une méthode appropriée pour montrer son respect aux dieux. Et comme ces institutions sont les incarnations mortelles de la volonté divine, il s'ensuit que la vérité leur a été révélée. Être en désaccord avec la vérité reconnue par les cultes officiels, c'est être corrompu, et par conséquent, comme toute mutation, la corruption doit être éliminée.

S'il s'agit évidemment là d'une simplification extrême, probablement utilisée pour apaiser les vagues réminiscences de compassion qui tiennent lieu de conscience aux répurgateurs, l'argument n'en est pas moins valide et dicté par des motivations bienveillantes. Les dieux du Chaos sont des monstres à plusieurs têtes, et ils peuvent emprunter d'innombrables identités, chacune adorée d'une manière complètement différente des autres. Certains aspects ne sont que des déguisements grossiers, tandis que d'autres s'avèrent bien plus subtils. Certains de ces démons vont jusqu'à se faire passer pour de vrais dieux de l'Empire afin de séduire de nouveaux disciples ou de dissimuler leurs rites. C'est pourquoi les prêtres doivent guider les mortels sur la bonne voie, et aussi pourquoi ceux qui trompent ou amoindrissent l'autorité des cultes officiels doivent être arrêtés.

Khaine



Le Seigneur du Meurtre est un cas particulier dans l'Empire. S'il est considéré comme une divinité légitime, membre du panthéon des dieux qui comprend les diverses religions pratiquées dans le Vieux Monde, son culte n'en est pas moins prohibé, et pour cause. Dans un pays gouverné par la loi, il n'y a pas de place pour les rites et les cérémonies qu'exige le dieu à la Main Ensanglantée. Par conséquent, Khaine est méprisé, ses adeptes sont immolés par le feu et les rares temples dont dispose encore le dieu sont rasés pour dissuader quiconque de défendre son ignoble cause.

Malgré son statut de dieu interdit, Khaine a bien des adeptes dans le Vieux Monde. Des cultes secrets opèrent dans les grandes communautés, se réunissant dans l'ombre et à l'écart pour rendre hommage à leur maître révoltant et pour ourdir des complots meurtriers dans l'espoir de s'attirer ses bonnes grâces. Bien que la menace du bûcher des répurgateurs ne décourage pas les efforts de ces adeptes, ils agissent rarement au vu et au su de tout le monde, préférant opérer dans les ombres. On retrouve généralement ceux qui s'opposent à eux dans leur lit, la gorge tranchée, ou encore étranglés ou éviscérés, alors que leur conjoint dort encore comme si de rien n'était.

Étant donné l'opposition que rencontre ce culte, les adeptes de Khaine n'ont pas de hiérarchie officielle. Ils existent en petites cellules isolées et dispersées dans tout l'Empire. S'ils ont en commun l'amour du meurtre, il existe beaucoup de différences entre ces groupes, les problèmes de dogme, d'objectif et même de pratiques s'avérant les sujets les plus controversés. Quand ils participent à des cérémonies religieuses, les adeptes portent une robe noire bordée de rouge. Elle symbolise l'asso-

CROYANCES POPULAIRES

« Y'a des chasseurs de sorcières qu'ont trouvé une secte en ville, la s'maine dernière, de l'aut' côté d'la rue. Je les ai vus sortir les memb' de la secte un par un, et les v'là qui criaient à l'injustice, et qu'c'étaient pas des adorateurs du Chaos. Ça leur faisait ni chaud ni froid, aux chasseurs de sorcières, ils les ont cramés quand même. »

— Alfred, paysan

« Non, monsieur, il s'agit d'un malentendu : ceci n'est pas un médaillon du Chaos. C'est le symbole de Vylmar. C'est une religion légitime, vous savez, pas un de ces cultes de cinglés. Comment ça, vous ne me croyez pas ? Hé ! Attendez ! Lâchez-moi ! »

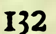
— Feu Johann Borges, adorateur de Vylmar

« Tous les anciens dieux sont pareils ! Leurs prêtres colportent les mêmes mensonges en espérant que nous ne remarquerons pas qu'ils ne font qu'agiter un cadavre sans vie ! Eh bien, nous avons remarqué la puanteur qui émane du temple de Sigmar, et aussi du palais d'Altdorf, et il ne tient qu'à nous de nous dresser contre eux ! Il n'y a pas d'autre solution ! Joignez-vous à moi, gentes dames et jolis messieurs, joignez-vous à moi et adorons le Rat Cornu ! Ensemble, nous renverserons Sigmar et sa marionnette Karl Franz, et nous les jetterons au Reik une bonne fois pour toutes ! »

— Dagmar Rutgerbrot, démagogue et cultiste

« Quelle que soit la créature ou la chose immonde à laquelle ils adressent leurs prières, au bout du compte, ils brûlent tous pareil. »

— Comte Wilbur von Rottenheim, répurgateur





ciation entre le Seigneur du Meurtre et son frère Morr, ainsi que le sang qui s'écoule d'une victime assassinée comme il se doit.

Symbole

Les symboles de Khaine, bien qu'ils ne soient jamais exhibés ouvertement, sont le scorpion et la dague en forme de serpent. Les disciples dévoués portent parfois un tatouage en forme de dard de scorpion entre le pouce et l'index, tandis que d'autres portent la marque juste sous l'œil gauche. Les adeptes de plus haut rang peuvent aussi avoir des tatouages plus étendus sur le dos, l'avant-bras ou les reins. Tous les cultistes sont munis d'une dague spéciale caractérisée par sa lame ondulée, et quand ils le peuvent, ils incorporent l'image du scorpion à leurs accessoires, leurs bijoux ou même leurs vêtements.

Zone d'influence

On trouve des adorateurs de Khaine dans tout le Vieux Monde, bien que son culte soit interdit et passible de mort. Ses adeptes sont particulièrement attirés par les endroits dépravés et marqués par la souffrance, car il leur est plus pratique de s'y livrer à leurs activités ordinaires. Malgré tout, les lieux où dominent la morale et la dévotion aux vertueux dieux du Vieux Monde ne sont nullement à l'abri de leurs déprédations. Khaine est presque exclusivement un dieu humain (il ne faut pas confondre le Khaine vénéré dans l'Empire avec celui qu'adorent les elfes et les elfes noirs), et son culte est essentiellement limité aux grandes villes. Ses adorateurs prospèrent grâce aux contacts humains et finissent par s'entre-déchirer si le flux constant de victimes se tarit.

Les cultes du meurtre ont toujours existé dans l'Empire oriental : ne dit-on pas « noire forêt, noires pensées » ? La nature renfermée des communautés de l'est, associée à l'intolérance et à la méfiance vis-à-vis des étrangers, permet facilement au culte local de s'enraciner parmi les autochtones et d'opérer sans trop attirer l'attention. Bien que les morts ne se tiennent pas forcément tranquilles dans l'est de l'Empire et que les horreurs surnaturelles y abondent, on ne peut pas mettre tous les meurtres inexpliqués sur le dos des morts-vivants.

Tempérament

Les cultistes de Khaine ont un caractère secret et clandestin, et ils prennent toutes les précautions possibles pour éviter d'être identifiés comme membres du culte. Cependant, leurs pratiques finissent toujours par rendre leur présence évidente.

Dès que possible (et au moins une fois par mois sinon plus), ils enlèvent leurs victimes dans les rues des villes ou sur les routes de campagne, et les sacrifient rituellement. Avant de se livrer à cette immonde pratique, les cultistes gravent des symboles sacrés sur le corps de leurs victimes et finissent en leur tranchant la gorge. Les malheureux sont ensuite jetés dans un plan d'eau, un fossé ou une ruelle. Il existe des variantes, naturellement, mais le rythme auquel le processus doit être répété est presque universel. Seuls ceux dont on ne découvrira pas trop tôt la disparition, ou ceux qui peuvent être pris sans témoins, sont enlevés. Une fois qu'un corps est découvert (en supposant que les éléments et les charognards n'aient pas fait disparaître toutes les preuves), un enquêteur pourra facilement reconnaître la marque de fabrique du culte... ce qui ne lui sera pas très utile. La méthode et les motivations sont alors évidentes pour l'enquêteur en question, mais il dispose de peu d'indices quant à l'identité des meurtriers.

Toutes les victimes du culte ne sont cependant pas tuées de façon rituelle, car la religion de Khaine enseigne qu'il ne faut pas laisser passer la moindre occasion de commettre un meurtre. Les vrais dévots apprécient ces opportunités de meurtre qu'ils perpètrent dans les ruelles, derrière les établissements louches ou sur les routes isolées à la nuit tombée.

Plusieurs prêtres du culte font office de dirigeants, mais hormis cela, l'organisation n'est pas structurée. La plupart des cultistes sont des laïcs ; tout ce qu'on exige d'eux, c'est qu'ils aient « du sang sur les mains ». Les recrues potentielles qui montrent des scrupules quand vient le moment de passer aux actes finissent invariablement par endosser le rôle de la victime suivante.

Utilisation du culte

Étant donné la répartition aléatoire des cultistes de Khaine dans l'Empire, ceux-ci constituent d'excellents adversaires ; vous pouvez adapter leur localisation, leurs effectifs et leur puissance au niveau de votre campagne. Ils serviront de point central à un bon vieux scénario d'enquête le temps d'une aventure, ou de véritable conspiration dans le cadre d'une campagne tout entière.

Idée d'aventure : tueur en série

Morrslieb est pleine et les habitants de Wurtbad espèrent que quand elle sera sur le déclin, la série de meurtres qui se sont succédé lors des nuits de ce mois s'arrêtera aussi. Au début, les victimes étaient des réfugiés du nord et des étrangers, et nul ne s'en souciait vraiment ; après tout, la mort des étrangers reste l'affaire des étrangers. Mais la semaine dernière, des habitants ont été victimes du meurtrier et les gens commencent à s'inquiéter.

Tous les assassinats se sont déroulés de la même manière : la victime a la gorge tranchée, un symbole grossier gravé sur la poitrine et les mains couvertes de son propre sang. Et pourtant, tous les témoins décrivent des suspects différents. Le culte local a eu fort à faire et s'est assuré qu'un membre différent accomplisse chaque meurtre. La piste est donc difficile à suivre, mais les cultistes font de plus en plus d'erreurs à mesure qu'ils découvrent combien il leur est facile de se procurer de la chair fraîche.

Le guet a déjà assez de mal à gérer l'afflux de réfugiés et d'étrangers, si bien qu'il est débordé. Les moriens du coin ont murmuré le nom de Khaine et un répurgateur est venu fourrer son nez dans cette affaire. Les membres du groupe sont des victimes potentielles, à moins qu'ils ne soient recrutés par les autorités pour traquer le tueur en série, ou encore montrés du doigt par les habitants méfiants et doivent se disculper avant que les torches et les fourches ne commencent à se lever...

COMMANDEMENTS

- Chaque mort est sacrée, mais seul le meurtre est sacré pour Khaine.
- Le meurtre est un acte de dévotion ; il ne faut pas l'accomplir à la va-vite.
- Le meurtre est sa propre récompense.
- Ne laisse pas passer une occasion de meurtre, car chacune est un cadeau de Khaine.
- Un meurtre exécuté de la main d'autrui est une bonne chose, mais un meurtre accompli de ta propre main est mieux encore.
- Ne trahis pas le culte, même dans la mort.
- Ne dissimule pas l'œuvre de Khaine, même si cela doit conduire à ta perte.

Autres dieux interdits

Khaine est sans doute le plus célèbre dieu prohibé, mais il n'est pas le seul. À Marienburg et le long du gros de la côte septentrionale de l'Empire, les autorités se frottent régulièrement aux adorateurs de Stromfels, dieux des Périls marins. Les adeptes de Stromfels font des sacrifices et essaient de faire échouer des bateaux pendant les nuits les plus noires. Reportez-vous à la page 33 pour plus de détails sur Stromfels et la relation qu'il entretient avec le culte de Manann.

De plus, il existe une myriade de cultes mineurs voués à des dieux interdits et éparpillés dans l'Empire. Tous ces cultes sont indépendants les uns des autres ; ils n'ont ni les ressources ni la capacité de prendre de l'ampleur, et cet éparpillement les aide à échapper aux autorités.

Deux autres cultes interdits sont décrits à partir de la page 99 des *Héritiers de Sigmar* : celui d'Ahalt le Buveur, un ancien dieu de la Chasse oublié de tous hormis de ceux qui cherchent à se venger de Taal et Rhya, et le Croc Jaune, dont les membres adorent le dieu des Skavens, le Rat Cornu, et cherchent à détruire la civilisation en son nom.

Le Croc Jaune n'est que l'un des nombreux cultes voués au Rat Cornu ; un nombre incroyable de gens seraient prêts à condamner leur civilisation et à réduire leurs compatriotes en esclavage. Le culte du Rat Cornu n'est pas officiellement interdit, mais seulement parce que l'existence des skavens (et par conséquent de leur dieu) n'est jamais publiquement reconnue par les autorités. Officieusement, ses adorateurs sont cruellement réprimés autant par les répurgateurs que par les chasseurs de skavens, lesquels gardent le secret en faisant passer ces opérations pour des purges de cultes du Chaos.

L'Empire cherche également à éradiquer sans pitié une autre religion, le culte de Solden, dieu de la Tyrannie. Les cultistes de Solden sont organisés en cellules indépendantes, chacune complètement subordonnée à un chef, leurs réunions impliquant presque toujours l'humiliation et le dénigrement de l'un des membres. Le cultiste choisi subit une série de corrections, est forcé de se livrer à des actes dégradants et peut être traité comme un objet de plaisir par le reste des disciples. La plupart du temps, l'expérience lui est fatale. N'ayant jamais été un dieu populaire de toute façon, Solden séduit les ambitieux et les assoiffés de pouvoir, ceux qui veulent opprimer et écraser leur prochain sous le joug de leur loi. Quelques théologiens pensent que Solden est l'antithèse des Puissances de la Corruption, mais

KHAELA MENSHA KHAINE

Nombre de gens rejettent Khaine qu'ils considèrent comme un autre aspect du Dieu du Sang, mais le Seigneur du Meurtre a des origines bien plus intéressantes que celles que peuvent concevoir des cerveaux malades. En réalité, Khaine est arrivé dans le Vieux Monde grâce aux hauts elfes d'Ulthuan.

Les rites et pratiques des humains qui impliquent Khaine sont grossiers et barbares, et à bien des égards, ce sont des abominations aux yeux du dieu. Pour les elfes, Khaine est effectivement le dieu du Meurtre, mais c'est aussi le dieu de la Guerre. En tant que tel, il joue un rôle important dans le cycle de leurs mythes et dans leur culture, puisqu'il a affronté Slaanesh et aidé Ænarion à repousser les hordes du Chaos. Avant de partir à la guerre, les soldats hauts elfes murmurent systématiquement une invocation au dieu à la Main Ensanglantée pour qu'il guide leurs épées et leurs lances.

Il existe cependant des similitudes entre les pratiques grossières des hommes qui adorent Khaine et les elfes noirs de la lointaine Naggaroth. Ces elfes exilés voient certes d'un mauvais œil les mœurs primitives et gauches avec lesquelles on vénère leur dieu dans le Vieux Monde, mais leurs méthodes proches des mêmes actes meurtriers, si ce n'est qu'elles ont été perfectionnées. Leurs rituels sont particulièrement sanglants et impliquent des sacrifices d'êtres vivants. Pour les elfes noirs, le meurtre, la douleur et la mort sont de louables vertus, des composantes essentielles qui définissent leur société, portées au rang d'art de vivre.





d'autres soupçonnent son nom de n'être qu'un des nombreux masques des dieux du Chaos.

Certains dieux sont prohibés parce que les valeurs qu'ils prêchent sont trop similaires à celles des Sombres Puissances, ou à cause de leur association avec quelque autre divinité interdite. C'est le cas de Vylmar, dieu de la Boisson et de la Débauche. Il y a des siècles, le culte de Vylmar était très à la mode au sein de l'élite impériale, et on donnait en son honneur des festivités braillardes qui se prolongeaient sur plusieurs jours. Toutefois, le culte relativement prude de Sigmar s'opposa à ce genre d'attitude, jugeant celui de Vylmar inapproprié aux probes citoyens de l'Empire, et ses membres firent pression sur l'Empereur pour qu'il bannisse cette religion. Les similitudes entre Vylmar et Slaanesh n'arrangeaient rien, même si les deux dieux n'avaient aucun lien, et de nombreux prêtres de Vylmar finirent sur le bûcher. Aujourd'hui, Vylmar n'est adoré que par une poignée de sectes, en toute discrétion. Il n'est pas rare que des cultistes de Slaanesh se fassent passer pour des adeptes de Vylmar afin de gagner en crédibilité auprès de recrues trop méfiantes.

Fausses croyances

Dans le monde paranoïaque et obtus de l'Empire, le nombre de pratiques associées à de «fausses croyances» est considérable. Ce qu'on trouve normal et acceptable dans certaines régions (ou au sein d'un courant religieux précis) peut être jugé comme une pratique déviante dans une autre.

Schismes et branches dissidentes naissent spontanément tous les deux ou trois siècles au sein de chacune des religions principales, toutes disposant de leurs propres méthodes pour décider de ce qui constitue une croyance dangereuse, de la punition appropriée et de la façon de l'empêcher de ressurgir. Vous trouverez ici le point de vue de chacun des principaux cultes vis-à-vis de ceux qui s'éloignent trop des préceptes canoniques de leur religion.

Le culte de Manann

Manann est un dieu indifférent, et cette attitude s'étend souvent à ses cultistes. Ses prêtres sont généralement des marins ayant parcouru le Vieux Monde de long en large, et ayant été exposés à d'innombrables cultures, croyances et comportements. Les légères variations qu'ils constatent chez leurs confrères leur semblent donc négligeables comparées aux actes répugnants et déviants dont ils ont été témoins. La seule altération vraiment impardonnable des préceptes de Manann consiste à se détourner de la mer et à adorer Manann comme un dieu Terrestre. Ceux qui sont jugés coupables de ce crime sont noyés ou marqués au front du sceau de l'infamie.

TABLE 5-4: DIEUX INTERDITS

Dieu	Sphère d'influence	Adorateurs habituels
Khaine	Meurtre	Meurtriers, assassins, elfes noirs
Solden	Tyrannie et oppression	Politiciens, critiques et soldats
Stromfels	Prédateurs marins, dangers de la mer, tempêtes meurtrières	Naufrageurs, pirates, pillards des mers
Vylmar	Décadence, ivresse, débauche	Nobles, poivrots, prostituées



Vous trouverez ici la description de quelques ramifications déviantes des cultes établis qui ont survécu au fil des années. On en croit certaines détruites, mais elles se cachent et grossissent, attendant que la chance leur sourie pour remettre une fois de plus en question le statu quo. En réalité, toutes ces organisations hérétiques n'ont pas réellement accompli les actes qui ont déclenché le courroux des autres religions, mais rares sont ceux qui sont prêts à faire un pas en avant pour témoigner du contraire.

TABLE 5–5 : ORGANISATIONS HÉRÉTIQUES

Nom	Hérésie
Les Apôtre de la Vérité	Pensent que Sigmar n'était qu'un mortel béni des dieux, mais pas un dieu
Ariasanisme	Pensent que Sigmar est le rejeton des Puissances de la Corruption
Le Sang de la Mer	Seigneurs pirates qui ont infiltré et perverti le culte de Manann
La Confrérie d'Amar	Pensent que Taal est le fils imparfait de Rhya plutôt que son mari et le seigneur des étendues sauvages
Jémarisme	Pensent que Ranald a créé les autres dieux dans le cadre d'une grande farce cosmique
Les Nordeniens	Ont combattu les Apôtres de la Vérité, devenant si violents en les traquant qu'eux aussi ont fini par être bannis.
L'Ordre des Lanciers	Hérétiques shalléens qui « guérissaient » des individus en bonne santé.
Les Tavoliens	Cultistes de Myrmidia qui pillaient les temples pour financer leur propre armée, soi-disant dans le but d'écraser les sigmarites.
Les Wolfenbourgeois	Ne croient qu'en deux dieux : Sigmar, la divinité bienveillante qui a créé les âmes humaines, et un dieu sombre, une divinité maléfique, qui a créé le monde pour y emprisonner ces âmes.
Les Flammes Blanches	Branche des répurgateurs dont les membres croyaient que tous les marchands étaient des instruments des Puissances de la Corruption.

Le culte de Morr

Le culte de Morr est régulièrement confronté à des déviances. Comme les cultistes s'occupent des morts et sont souvent exposés à la nécromancie, des idées aberrantes se fraient parfois un chemin dans leur esprit. La profanation des cadavres est l'affront le plus courant au sein de ce culte. Les prêtres de Morr tiennent leurs ouailles à l'œil afin de s'assurer qu'elles exécutent les rites adéquats et ne se rendent pas coupables d'actes répugnants comme le pillage de tombes ou la vente de bouts de cadavres à des individus peu scrupuleux. Le reste de l'ordre purge sans pitié tous ceux dont on découvre qu'ils se sont livrés à la magie noire.

Le culte de Myrmidia

Soumis à une discipline militaire et accomplissant la volonté de Myrmidia au pied de la lettre, les membres de ce culte sont toujours à l'affût de la corruption dans leurs propres rangs. Les myrmidéens sont comparables aux sigmarites en matière d'éradication des brebis égarées au sein de leur propre troupeau. Les renégats potentiels sont jugés par des cours qui ressemblent à des tribunaux militaires et comprennent un jury et un avocat de la défense (choisi par la cour). Ils peuvent y plaider leur cause. Les adeptes de Verena accusent souvent les myrmidéens de monter de faux procès pour punir les suspects sur des preuves particulièrement minces ou indirectes. Les verenéens pensent que les méthodes des myrmidéens sont irresponsables et mettent en danger l'esprit de la loi. Les procès débouchent parfois sur des exécutions, mais la plupart des coupables sont simplement emprisonnés à vie pour leurs crimes.

Le culte de Ranald

Pour une religion aussi dépourvue de règles et de restrictions, il n'est pas surprenant que le culte de Ranald se préoccupe aussi peu de ce qui peut être jugé comme malséant. La plupart des directives des cultistes de Ranald ont plus de choses à voir avec le fait de ne pas être pris quand ils violent les règles d'autrui, ou à ne pas trahir leurs compagnons quand eux-mêmes sont pris. Ainsi, le culte présente plus de similitudes avec des guildes de voleurs indépendants qu'avec les autres organisations religieuses. À cause des liens étroits que le culte entretient avec les éléments les plus louches de l'Empire, ses membres sont souvent les premiers à être confrontés aux rites blasphématoires, aux renégats et aux cultistes du Chaos qui s'efforcent d'échapper à la justice. La plupart décident de faire justice eux-mêmes quand ils rencontrent ces poches de corruption, tuant discrètement ceux qu'ils découvrent et envoyant des preuves aux agents des forces de l'ordre afin qu'ils puissent s'occuper du reste.

Le culte de Shallya

Comme il sied à une religion basée sur la compassion et le pardon, le culte de Shallya se montre plutôt compréhensif vis-à-vis des points de vue divergents. Le culte engendre très peu de factions dangereuses, car il est difficile de nuire quand on s'efforce de répandre l'amour et la compassion et de guérir les malades et les blessés. Les cas les plus flagrants de déviance sont ceux qui impliquent un membre refusant de venir en aide à un individu dans le besoin, en particulier quand il a peu ou pas de raison d'agir de la sorte. Si tous les cultistes





reçoivent des donations pour l'entretien des temples et pour se vêtir et se nourrir, ceux qui se servent de leurs dons pour « entrer dans les affaires » sont considérés comme ayant quitté le droit chemin par les autres adorateurs de Shallya. Dans les cas extrêmes, les contrevenants peuvent être emprisonnés, mais ils ont plus de chances d'être simplement exclus de l'ordre.

Le culte de Sigmar

De tous les cultes de l'Empire, c'est celui de Sigmar qui se montre le plus fervent et le plus actif dans la recherche et l'éradication de la corruption. Le culte dispose de directives précises (voire trop strictes) indiquant les pensées, actes et croyances qui sont acceptables. Commettre involontairement des erreurs dans la vie de tous les jours s'avère donc plutôt facile. Au sein du culte, les changements sont lents et douloureux, car les pensées divergentes sont tuées dans l'œuf. Les prêtres et les cultistes qui remettent trop souvent en question le statu quo sont mis dans le même sac que les hérétiques et accusés de servir les Puissances de la Corruption. Les punitions vont alors de la censure à l'emprisonnement, voire à l'exécution. Les prêtres sont censés garder l'œil sur leurs ouailles et leurs confrères afin de déceler les paroles et les actes « incorrects », et ils doivent réagir rapidement et ouvertement s'ils en sont témoins.

Le culte de Taal et Rhya

Les prêtres de Taal et Rhya considèrent avec une certaine bienveillance les différences de point de vue au sein de leur religion. Tant que les cultistes font preuve de respect envers les dieux, exécutent les sacrifices requis et protègent la nature, le culte admet qu'il puisse y avoir des opinions divergentes en son sein. Il fixe cependant la limite au niveau des mutations et des abominations de la nature. Il purgera sans pitié de ses rangs quiconque affiche une forme de mutation ou de souillure du Chaos. Comme bien des rites de Taal et Rhya se pratiquent nus ou avec peu de vêtements, il est pratiquement impossible à ceux qui ont des mutations physiques de les dissimuler à leurs coreligionnaires.

Le culte d'Ulric



Le culte d'Ulric suit l'exemple de celui de Sigmar dans l'éradication des renégats et des opinions dissidentes. Les cutlistes sont censés se conformer au code d'honneur imposé par Ulric et méprisent tout écart. Dans bien des cas, c'est le bon sens et la nécessité qui font respecter ces codes plus que le désir de faire le bien ; nombre de sectes d'Ulric sont basées dans des endroits désolés où le fait d'obéir à ces lois est la seule façon pour chacun de survivre et de s'entendre avec autrui. Les comportements déviants sont sanctionnés par des sanctions extrêmes : flagellation à mort, abandon sans nourriture ni outils dans un lieu glacial ou ablation des pieds et des mains. Ceux qui commettent les pires offenses sont dépouillés, plaqués au sol et attachés les bras en croix, puis abandonnés aux loups affamés qui les dévorent.

Le culte de Verena

Le culte de Verena est voué à la justice, à l'équité et aux débats. Par conséquent, les cultistes ont la permission et même le devoir de discuter des préceptes de leur foi avec leurs pairs. Pour d'autres cultes, cette attitude même sent la corruption, mais les adeptes de Verena les font taire en rappelant que leurs débats ne débouchent jamais sur des schismes graves. Quand apparaît une croyance particulièrement persistante et qu'on ne peut ignorer, le culte organise des tribunaux pour débattre des mérites et des défauts de la théorie en question. Si elle est jugée indigne, ce qui est souvent le cas, ceux qui l'ont proposée sont exclus.

LES DIEUX SOMBRES

Bien que les noms du Chaos soient légion, on pense généralement que les innombrables divinités du Chaos et démons qui harcèlent le Vieux Monde peuvent être affiliés à l'une des quatre puissances : Khorne, Nurgle, Slaanesh et Tzeentch. Les quelques divinités que l'on ne peut faire remonter à ces quatre Puissances de la Corruption sont considérées incomprises ou de simples aberrations.

Les cultes du Chaos

Malgré les efforts du gouvernement, des ordres religieux, des templiers, des répurgateurs et des Collèges de Magie, on trouve encore des cultes du Chaos dans toutes les couches de la société. Que ce soit avant ou après la Tempête du Chaos, ces vils cultes tuaient, dévastaient et pillaient au nom de leurs maîtres immondes. Les cultes du Chaos sont interdits dans tout l'Empire et éradiqués sans pitié dès que la lumière de la justice les révèle au grand jour.

Pour plus de détails concernant les objectifs, les motivations et les méthodes des cultes du Chaos et des Puissances de la Déchéance, reportez-vous au *Tome de la Corruption*. Voici un bref aperçu de ces cultes et de l'hommage qu'ils rendent aux quatre dieux du Chaos.

Le culte de Khorne



Khorne est le dieu colérique, violent et meurtrier du Chaos. Son credo, la destruction gratuite et irréfléchie, ne séduit que les individus complètement psychotiques et violents, qui se rendent sur le champ de bataille investis d'un désir effréné de tuer, de brûler et d'estropier. Comme ce comportement sans réserve les fait immanquablement remarquer, les cultistes de Khorne sont repoussés dans les régions les plus reculées de l'Empire, là où les puissances du Chaos exercent une plus grande influence sur la population que les gouvernements locaux. Les rares cultistes de Khorne qui demeurent dans de grandes villes et dans la partie occidentale de l'Empire deviennent des tueurs en série solitaires. Ils restent en liberté tant qu'ils parviennent à éviter les foules en colère qui veulent leur tête. Les répurgateurs affirment que débusquer et éradiquer les cultistes de Khorne est la tâche la plus facile pour eux ; il suffit de suivre la piste de cadavres et le meurtrier est au bout.

TABLE 5-6 : LES DIEUX DU CHAOS

Nom	Divinité affiliée	Sphère d'influence
Arkhar	Khorne	Dieu des batailles de Norsca
Corrupteur	Slaanesh	Dieu chaotique de la corruption morale
Dieu du Sang	Khorne	Dieu chaotique des batailles et des massacres
Grand Conspirateur	Tzeentch	Dieu chaotique des complots
Grand Corrupteur	Nurgle	Dieu chaotique des épidémies
Kharnath	Khorne	Dieu des batailles et du sang de Norsca
Khorne	–	Dieu chaotique des batailles et du sang
Kweethul*	Inconnue	Dieu chaotique de la destruction
Lanshor	Slaanesh	Dieu de la douleur de Norsca
Maître du Changement	Tzeentch	Dieu chaotique de la magie
Necoho	Inconnue	Dieu chaotique du doute
Neiglen	Nurgle	Dieu de la décrépitude de Norsca
Nurgle	–	Dieu chaotique de la maladie, de la pourriture et de l'entropie
Nurglitch	Nurgle	Dieu de la maladie de Norsca
Onogal	Nurgle	Dieu de la mort et de la pourriture de Norsca
Seigneur d'Airain	Khorne	Dieu chaotique de la violence et du courroux
Seigneur des Crânes	Khorne	Dieu chaotique du meurtre
Seigneur des Mouches	Nurgle	Dieu chaotique de la pestilence
Serpent	Slaanesh	Dieu chaotique du désir
Shornaal	Slaanesh	Dieu des excès de Norsca
Slaanesh	–	Dieu chaotique du plaisir
Tchar	Tzeentch	Dieu du changement de Norsca
Tzeentch	–	Dieu chaotique du changement
Zuvassin	Inconnue	Dieu chaotique de la perte

* Certains pensent qu'il s'agit d'un autre nom du Rat Cornu.

Les cultes organisés voués à Khorne ne peuvent opérer que là où il n'existe pas vraiment de loi. Le chef du culte est toujours un individu extrêmement puissant et sans pitié qui jette ses sbires dans la bataille en leur promettant du sang et de la tripaille. Les adeptes doivent se comporter comme des requins, toujours en mouvement, et tuant dès que possible. Les cultistes de Khorne qui ne trouvent pas assez d'innocents à massacrer se retournent très vite les uns contre les autres, pour apaiser la soif de sang et de chaos de leur dieu immonde, mais aussi la leur.

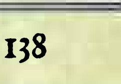
Le culte de Nurgle

La maladie n'est que trop présente dans la vie quotidienne de l'Empire. Bien des gens sont en permanence affectés par une forme de maladie, et presque tous les foyers ont perdu au moins un parent à cause de quelque épidémie. Le culte de Nurgle exploite ceux qui succombent au chagrin et au désespoir découlant de cette déchéance et de ces maladies. Dans leur folie, ils finissent par croire que Nurgle offre une forme de salut ou de compréhension de la pestilence et de l'entropie qui ravagent le monde. Rares sont ceux qui réalisent que leur conviction erronée ne fait qu'alimenter le pouvoir de Nurgle, créant un cercle sans fin de maladie et de désespoir.

Les cultes de Nurgle recrutent leurs membres parmi ceux qui souffrent d'horribles afflictions, les nihilistes et ceux que la maladie ou le désespoir ont rendus fous. Nurgle les pousse à errer dans le Vieux Monde, répandant la pestilence partout où ils se rendent. Si la plupart des cultistes finissent par succomber aux nombreuses maladies dont ils sont porteurs, quelques-uns y puisent une étrange énergie et subissent des mutations, prenant des formes révoltantes. Étonnamment, les cultistes de Nurgle sont joyeux : Nurgle est considéré comme un dieu « d'amour » qui apprend à ses adorateurs à accepter les maladies qui les ravagent comme un signe de son approbation et de sa grâce.

Étant donné le nombre de gens malades dans l'Empire, localiser les cultes de Nurgle est étonnamment difficile, car les uns comme les autres font profil bas, se mêlant à la populace et ne restant jamais au même endroit. Ces cultes s'insinuent dans les lieux les plus crasseux et les plus épouvantablement sordides, où même les chasseurs les plus endurcis hésitent à entrer. Dans certaines villes, des quartiers entiers ont été entièrement incendiés après qu'on y a découvert des adeptes de Nurgle. La purification par le feu est souvent la seule chose capable de stopper l'épidémie qu'ils apportent avec eux.





Le culte de Slaanesh

De loin les cultistes du Chaos les plus insidieux et les plus subtils, les adorateurs de Slaanesh sont voués à servir leur dieu par la subversion et la corruption d'autrui. Ces cultistes sont des hédonistes dévergondés qui recherchent des plaisirs nouveaux et pervers pour obtenir de nouvelles sensations alors qu'ils deviennent de plus en plus insensibles. Au fil du temps, ces adorateurs perdent tout sens de la moralité et tout scrupule, se tournant vers le meurtre et les plus abjectes débauches au nom de Slaanesh, dieu du Plaisir.

Le culte de Slaanesh s'efforce d'infiltrer tous les échelons de la société. Il est populaire au sein des classes aisées, dont les membres ne savent souvent pas vraiment ce qu'ils vénèrent. En quête d'instants de plaisir, ces individus égarés trouvent amusant et exotique de prêter hommage à des idoles étranges et séduisantes ou de participer à des parties de débauche à huis clos. Les artistes, les poètes et d'autres individus recherchant la sensualité sont souvent attirés par les sectes de Slaanesh. De tous les cultes, c'est sans doute le plus difficile à éradiquer, car les retombées politiques de la révélation d'un tel scandale pourraient renverser l'Empire tout entier.

Le culte a également ses adeptes dans les classes populaires, auxquelles ses pratiques procurent une forme de soulagement dans une vie rude et dégradante. Lors de certaines fêtes et de jours saints, et en particulier ceux où l'on prône le relâchement, l'attitude populaire frise ce que d'aucuns considéreraient comme un blasphème, et Slaanesh a donc une grande influence. Ses cultistes tirent profit de ces périodes pour recruter de nouveaux adeptes en leur promettant toutes sortes de délices décadents. Les répurgateurs et les prêtres des cultes officiels sont particulièrement vigilants pendant ces fêtes et s'assurent que les gens ne s'écartent pas du droit chemin.

Le culte de Tzeentch

Ceux qui suivent les préceptes de Tzeentch vénèrent le changement sous toutes ses formes. Ce sont les cultistes du Chaos les plus mystiques, cherchant le savoir interdit quelles qu'en soient les conséquences sur leur santé mentale, leur corps ou leur âme. Les sorciers de village, les prêtres défroqués et ceux qui trempent dans l'occultisme sont les candidats les plus susceptibles d'être séduits par le culte de Tzeentch.

Comme il convient à un culte voué au dieu du Changement, il n'existe pas deux groupes identiques. Certains ne sont composés que de lanceurs de sorts, tandis que d'autres ne comptent que des gens du peuple qui cherchent à dépasser leur médiocre existence. Leur désir de changement est un appel à Tzeentch, bien qu'ils soient rarement conscients des dégâts que cause leur attitude.

Les Collèges de Magie sont constamment aux trousses des cultes de Tzeentch, les considérant comme d'abominables aberrations qui jouent avec des forces auxquelles on ne devrait pas toucher. Les Collèges organisent de fréquents pogroms au sein de leurs propres rangs, débusquant et éradiquant ceux qui sont tombés sous le joug de Tzeentch. Bien qu'on n'en parle jamais, ces confrères déchus ne sont que trop répandus. La magie est par nature liée au Chaos, et ceux qui la pratiquent sont plus vulnérables à l'appel de l'entropie et de la corruption que le citoyen moyen de l'Empire.

CROYANCES POPULAIRES SUR LES CULTES DU CHAOS

«Les cultes de notre Empire bien-aimé se comportent souvent comme des enfants effrayés et rancuniers se chamaillant entre eux. Et pourtant, nous oublions que pendant que nous nous battons les uns contre les autres, les forces du Chaos et leurs sbires attendent de nous prendre par surprise.»

— Avermar Teihoff de Carroburg, magister de l'Ordre Céleste

«Quand le fléau a ravagé notre village, nous nous sommes naturellement tournés vers les prêtres de Taal et Rhya pour qu'ils fassent repousser la récolte. Ils ont dit qu'il n'y avait rien à faire! Nous avons supplié Sigmar et Shallya, et même Manann, d'apporter la pluie pour que quelque chose puisse pousser. Ce n'est que quand une femme étrange est venue au village, apportant une statue bizarre, que les champs ont repris vie. Qu'a-t-elle dit? Je ne m'en rappelle pas. Ça m'a mis mal à l'aise, mais nous avons à nouveau de quoi manger, pas vrai? Ses dieux doivent être puissants, c'est sûr.»

— Inga Schturr, sage-femme (disparue)

«Les gens bizarres sont attirés par les choses bizarres. S'ils osent mettre les pieds chez moi, je leur montrerai comme c'est bizarre de prendre un coup de hache.»

— Udo Keint, bûcheron

«Pendant que les armées de toutes les provinces se ralliaient pour combattre la Tempête du Chaos, les cultes insidieux de ces sombres puissances se cachaient dans nos villes et nos cités comme la gangrène pourrissant les chairs jusqu'à l'os. Et quel est le pire: le mal qui se montre au grand jour ou celui qui reste dissimulé aux yeux de tous?»

— Sir Talrecht von Gennig, chevalier du Cerf, Talabheim

«Brûlez-les! Brûlez-les, jusqu'au dernier! Incendiez les cités comme les forêts, car le Chaos s'est enraciné dans les unes comme dans les autres!»

— Guntar Tashardt, fanatique du culte de Sigmar (décédé)



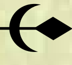


Fêtes religieuses, jours saints et rites de passage

« C'est alors que je dis : 'Mais je souhaite la vénérer. Je souhaite qu'elle sache toute ma dévotion. N'est-il aucun jour saint pour Shallya la Vierge ? Et l'enfant de me répondre : 'Nul jour n'est plus important qu'un autre pour les dieux. Les jours ne sont qu'une création pour les mortels, afin qu'ils comprennent le monde matériel et que l'esprit jouisse de la miséricorde divine. Ils n'ont aucune signification pour les dieux. Les fêtes, les célébrations, les rites : autant de marques de vanité. Si vous cherchez à soulager votre âme, cherchez au-delà des jours et trouvez ce qui se cache derrière. »

— Le testament de Pergunda, « Du Quotidien »

Chapitre VI



Pour les gens du peuple de l'Empire, les jours se ressemblent beaucoup et peu de choses viennent rompre les corvées de l'existence, chaque aube annonçant davantage de crasse, de famine et, surtout, de labeur. Comme l'homme du Vieux Monde est habitué à travailler dur, ces rares moments de répit, ceux qui permettent de laisser la besogne de côté, sont particulièrement prisés. Ces instants trop espacés sont l'occasion de vivre et de jouer, d'honorer les dieux et de s'évader de l'existence prosaïque des roturiers. C'est ainsi que les habitants du Vieux Monde célèbrent chaque jour saint avec zèle, chérissent ces événements et cherchent à prolonger la fête aussi longtemps que possible.

Le calendrier impérial

Le calendrier impérial est d'une importance et d'une influence capitales pour la nation. Il permet aux gens du peuple de compter les jours et de préparer les fêtes religieuses. C'est également grâce à lui que les événements historiques sont répertoriés et ultérieurement remis dans leur contexte. Sans lui, des hommes qui ne se sont jamais rencontrés auraient bien du mal à s'accorder sur des dates compréhensibles des uns et des autres. En résumé, le calendrier impérial est le rouage autour duquel tourne toute la machine impériale. Sans une mesure du temps reconnue par tous, tout ne tarderait pas à sombrer dans la confusion.

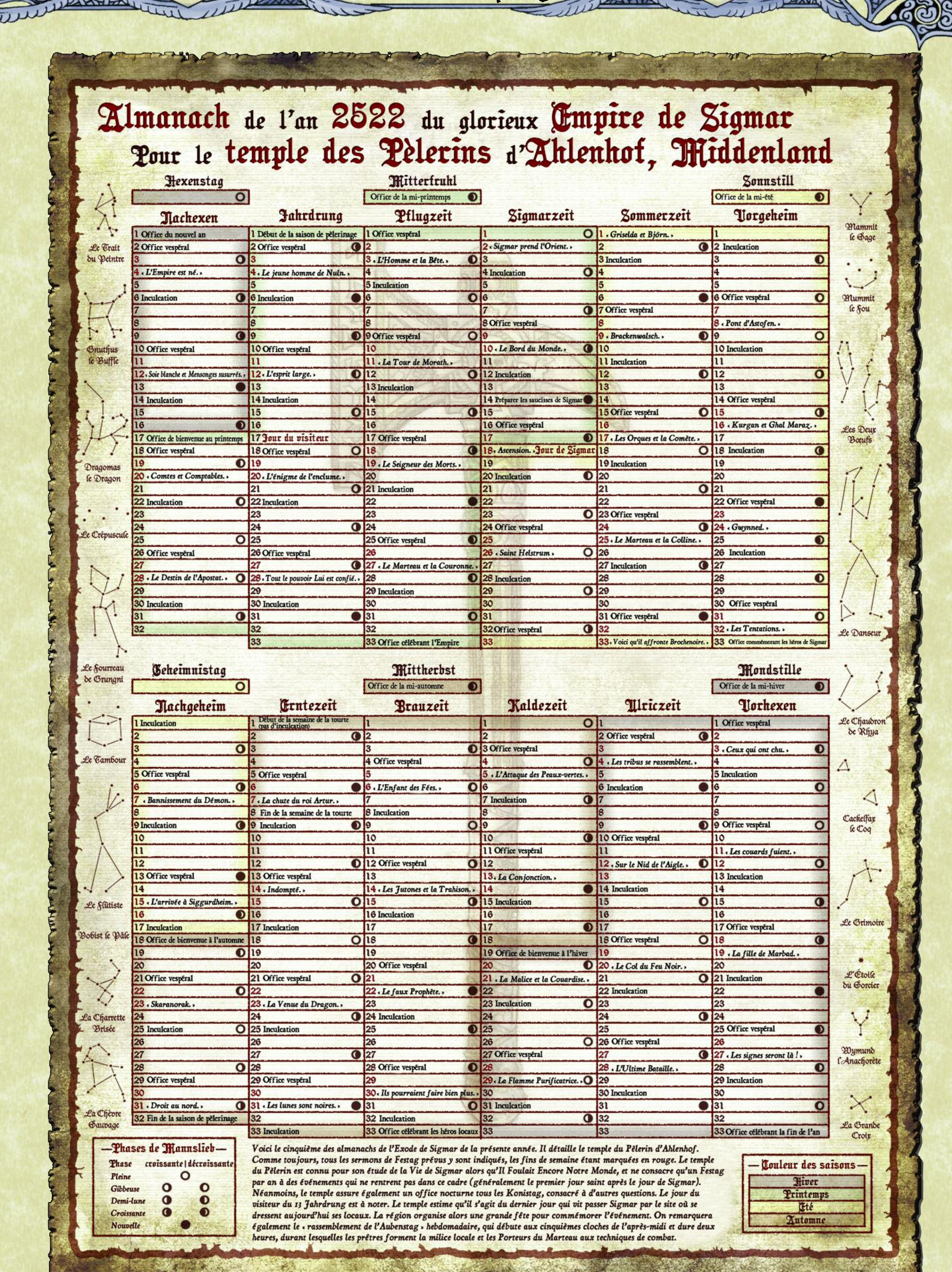
La plupart des gens croient que c'est le divin Sigmar, premier empereur des tribus unies de l'homme, qui fonda le calendrier impérial. Le système de datation répartit l'an de 400 jours en douze mois de 32 ou 33 jours. Il comprend six jours de fête majeurs, chacun étant inséré entre deux mois. Les mois sont en outre divisés en semaines de huit jours qui font le lien entre les mois, même quand elles sont coupées par un jour de fête.

Pourtant, bien que Sigmar fût effectivement impliqué dans sa création, la vérité quant à la genèse du calendrier est plus complexe, et remonte bien plus loin que l'époque du protecteur de l'Empire.

Avant le calendrier



La plupart des tribus d'origine qui s'établirent dans la vallée du Reik n'avaient pas de méthode traditionnelle pour dater l'existence. Celles qui faisaient l'effort comptaient généralement sur le passage des astres à travers les cieux. On recourait parfois



Almanach de l'an 2522 du glorieux Empire de Sigmar
Pour le temple des Pèlerins d'Ahlenhof, Middenland

Hexenstag

Mitterfruhl : Office de la mi-printemps

Sonnstill : Office de la mi-été

	Nachexen	Jahrdrung	Pflugzeit	Sigmarzeit	Sommerzeit	Vorgeheim
1	Office du nouvel an	Début de la saison de pèlerinage	Office vespéral		« Griselda et Björn. »	
2	Office vespéral	Office vespéral		« Sigmar prend l'Orient. »		Inculcation
3			« L'Homme et la Bête. »		Inculcation	
4	« L'Empire est né. »	« Le jeune homme de Nuln. »		Inculcation		
5			Inculcation			
6	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
7					Office vespéral	
8				Office vespéral		« Pont d'Astofen. »
9			Office vespéral		« Brackenwalsch. »	
10	Office vespéral	Office vespéral		« Le Bord du Monde. »		Inculcation
11			« La Tour de Morath. »		Inculcation	
12	« Soie blanche et Mensonges susurrés. »	« L'esprit large. »		Inculcation		
13			Inculcation			
14	Inculcation	Inculcation		Préparer les saucisses de Sigmar		Office vespéral
15					Office vespéral	
16				Office vespéral		« Kurgan et Ghal Maraz. »
17	Office de bienvenue au printemps	Jour du visiteur	Office vespéral		« Les Orques et la Comète. »	
18	Office vespéral	Office vespéral		« Ascension. » Jour de Sigmar		Inculcation
19			« Le Seigneur des Morts. »		Inculcation	
20	« Comtes et Comptables. »	« L'énigme de l'enclume. »		Inculcation		
21			Inculcation			
22	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
23					Office vespéral	
24				Office vespéral		« Gwynned. »
25			Office vespéral		« Le Marteau et la Colline. »	
26	Office vespéral	Office vespéral		« Saint Helstrum »		Inculcation
27			« Le Marteau et la Couronne. »		Inculcation	
28	« Le Destin de l'Apostat. »	« Tout le pouvoir Lui est confié. »		Inculcation		
29			Inculcation			
30	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
31					Office vespéral	
32				Office vespéral		« Les Tentations. »
33			Office célébrant l'Empire		« Voici qu'il affronte Brochenoire. »	Office commémorant les héros de Sigmar

Geheimnistag

Mittherbst : Office de la mi-automne

Mondstille : Office de la mi-hiver

	Nachgeheim	Erntezeit	Brauzeit	Kaldezeit	Ulriczeit	Vorhexen
1	Inculcation	Début de la semaine de la tourte (pas d'inculcation)				Office vespéral
2					Office vespéral	
3				Office vespéral		« Ceux qui ont chu. »
4			Office vespéral		« Les tribus se rassemblent. »	
5	Office vespéral	Office vespéral		« L'Attaque des Peaux-vertes. »		Inculcation
6			« L'Enfant des Fées. »		Inculcation	
7	« Bannissement du Démon. »	« La chute du roi Artur. »		Inculcation		
8		Fin de la semaine de la tourte	Inculcation			
9	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
10					Office vespéral	
11				Office vespéral		« Les couards fuient. »
12			Office vespéral		« Sur le Nid de l'Aigle. »	
13	Office vespéral	Office vespéral		« La Conjonction. »		Inculcation
14		« Indompté. »	« Les Jutones et la Trahison. »		Inculcation	
15	« L'arrivée à Siggurdheim. »			Inculcation		
16			Inculcation			
17	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
18	Office de bienvenue à l'automne				Office vespéral	
19				Office de bienvenue à l'hiver		« La fille de Marbad. »
20			Office vespéral		« Le Col du Feu Noir. »	
21	Office vespéral	Office vespéral		« La Malice et la Couardise. »		Inculcation
22			« Le faux Prophète. »		Inculcation	
23	« Skaranorak. »	« La Venue du Dragon. »		Inculcation		
24			Inculcation			
25	Inculcation	Inculcation				Office vespéral
26					Office vespéral	
27				Office vespéral		« Les signes seront là ! »
28			Office vespéral		« L'Ultime Bataille. »	
29	Office vespéral	Office vespéral		« La Flamme Purificatrice. »		Inculcation
30			« Ils pourraient faire bien plus. »		Inculcation	
31	« Droit au nord. »	« Les lunes sont noires. »		Inculcation		
32	Fin de la saison de pèlerinage		Inculcation			
33		Inculcation	Office célébrant les héros locaux			Office célébrant la fin de l'an

—Phases de Mannslieb—

Phase	croissante	décroissante
Pleine		
Gibbeuse		
Demi-lune		
Croissante		
Nouvelle		

Voici le cinquième des almanachs de l'Exode de Sigmar de la présente année. Il détaille le temple du Pèlerin d'Ahlenhof. Comme toujours, tous les sermons de Festag prévus y sont indiqués, les fins de semaine étant marquées en rouge. Le temple du Pèlerin est connu pour son étude de la Vie de Sigmar alors qu'Il Foulait Encore Notre Monde, et ne consacre qu'un Festag par an à des événements qui ne rentrent pas dans ce cadre (généralement le premier jour saint après le jour de Sigmar). Néanmoins, le temple assure également un office nocturne tous les Konistag, consacré à d'autres questions. Le jour du visiteur du 13 Jahrdrung est à noter. Le temple estime qu'il s'agit du dernier jour qui vit passer Sigmar par le site où se dressent aujourd'hui ses locaux. La région organise alors une grande fête pour commémorer l'événement. On remarquera également le « rassemblement de l'Aubenstag » hebdomadaire, qui débute aux cinquièmes cloches de l'après-midi et dure deux heures, durant lesquelles les prêtres forment la milice locale et les Porteurs du Marteau aux techniques de combat.

—Couleur des saisons—

- Hiver
- Printemps
- Été
- Automne

pour cela aux planètes et aux étoiles, mais la plupart des tribus antiques observaient l'orbite régulière de Mannslieb et l'éternel cycle du printemps, de l'été, de l'automne et de l'hiver. Certaines communautés furent donc amenées à concevoir le temps par le biais de quatre saisons de quatre cycles lunaires, mais rares étaient celles qui employaient un système aussi complexe. Comme il n'existait alors pas d'autorité centrale, chaque communauté tribale développa sa propre tradition pour appréhender le temps, souvent en s'inspirant de ses voisines, de ses envahisseurs et des vestiges des races anciennes.

Quand vint l'époque de Sigmar, de nombreuses méthodes coexistaient, souvent imprécises et incompatibles. Elles étaient si nombreuses et divergentes, que les incompréhensions entre les hommes étaient monnaie courante et entraînaient parfois des conflits. Selon les textes sacrés du culte, ce fut Sigmar qui décida de mettre un terme à ce problème.

Naissance du calendrier

On dit que Sigmar comprit l'importance d'avoir un calendrier commun pour tous. Mais son peuple était primitif et bien que ces hommes et femmes pussent observer le passage des saisons et des divers corps célestes, ils comprenaient mal comment garder un décompte précis du temps. Les quelques sociétés qui savaient jongler avec les dates ne célébraient généralement rien en dehors des grands équinoxes et, pour ce faire, recouraient souvent à d'obscurs rituels ainsi qu'à l'alignement de pierres dressées. Conséquence directe de ce flou temporel, la plupart des humains n'avaient même pas idée de leur propre âge.

Sigmar voulut changer la situation. Comme il n'était pas en mesure de puiser dans des calendriers humains existants ou de consulter des érudits, il se tourna vers ses plus grands alliés, les sages et très anciens nains.

Le calendrier que l'on présente comme conçu par Sigmar et ses conseillers tire presque toute son inspiration de celui des nains, vieux de plusieurs millénaires. Les six fêtes naines, qui étaient déjà célébrées aux quatre coins du nouvel Empire sous des noms différents, furent retranscrites telles quelles et les douze mois changèrent simplement de nom dans certains cas pour pouvoir s'appliquer au mode de vie humain.

Cette solution apparut non seulement comme la plus simple et pratique, mais elle assurait également que les nains et les humains de l'Empire soient liés à jamais par leur compréhension commune du passage du temps, ce qui devait renforcer leur relation naissante.

Mais ce n'était pas parce qu'un calendrier commun venait d'être créé que tout le monde se mit à l'employer. On peut même dire que peu de gens l'utilisaient au début. Au lieu de cela, la population perpétua ses traditions locales, souvent erronées. Encore aujourd'hui quelque 2 500 ans plus tard, il est courant de trouver des communautés isolées qui ne recourent qu'à des variations du calendrier impérial officiel, quand elles ne l'ignorent pas totalement.

La création d'une semaine



Chez les nains, il n'existait pas de division s'intercalant entre les jours et les mois. Chaque jour était ainsi appelé par son classement dans le mois (du 1er au 33e) et cela s'arrêtait là. De leur côté, la plupart des tribus humaines groupaient les jours en petits paquets pour mieux organiser leurs courtes vies, notamment pour planifier leurs fréquents jours de marché. En outre, nombreux étaient ceux qui ne savaient pas compter jusqu'à 33. Sigmar comprit vite qu'il ne pourrait pas se contenter du simple calendrier nain.

L'ANNÉE IMPÉRIALE

Nom	Reikspiel	Fête	Nombre de jours	Équivalent nain
Jour des Sorcières	Hexenstag	Nouvel an	1	(Hekesdeg)
Après sorcières	Nachexen		32	(Adderhekes)
Mois de l'an nouveau	Jahrdrung		33	Mois du semis (Verzet)
Renouveau	Mitterfruhl	Équinoxe de printemps	1	(Materfran)
Mois des labours	Pflugzeit		33	Mois des préparatifs (Durgzet)
Mois de Sigmar	Sigmarzeit		33	Mois de guerre (Kazakzet)
Mois de l'été	Sommerzeit		33	Mois du soleil (Zhomerzet)
Jour du Soleil	Sonnstill	Solstice d'été	1	Escale solaire (Zhomerstikul)
Avant mystères	Vorgeheim		33	(Fornskrak)
Jour du Mystère	Geheimnistag	Jour du Mystère	1	(Skraksdreg)
Après mystères	Nachgeheim		32	(Adderskrak)
Mois des moissons	Erntezeit		33	Mois des moissons (Valdazet)
Décroissance	Mittherbst	Équinoxe d'automne	1	(Materhazt)
Mois du brassage	Brauzeit		33	Mois du brassage (Valdazet)
Mois de l'hiver	Kaldezeit		33	Mois du froid (Kulkelzet)
Mois d'Ulric	Ulriczeit		33	Mois des glaces (Wyrzet)
Dormance	Mondstille	Solstice d'hiver	1	Escale glaciale (Wyrstikul)
Avant sorcières	Vorhexen		33	(Fornhekes)

LA SEMAINE IMPÉRIALE

Reikspiel archaïque	Reikspiel moderne	On dit aussi...
Wellentag	Jour de labeur	Jour du travail
Aubentag	Jour de levée	Jour de l'amende
Marktag	Jour de marché	
Backertag	Jour des fournées	
Bezahltag	Jour des comptes	Jour de paie
Konigstag	Jour du roi	
Angestag	Jour d'entame	Premier jour
Festag	Jour des dieux	Jour de fête

Il demanda aux cultes et aux lignées nobles des tribus de lui rapporter les méthodes de leurs gens pour garder le compte des jours et fut débordé par la diversité des réponses.

Le plus courant des groupements de jours était la « semaine » : un nombre de jours généralement compris entre 3 et 12, qui séparait un jour de marché du suivant. Mais il existait de nombreuses autres combinaisons, notamment le « Fünftage » (période de cinq jours tirée du cycle solaire, car il fallait cinq semaines de cinq jours pour que Mannslieb fasse un tour complet), la « Vierzehnnacht » (période de quatorze jours correspondant vraisemblablement à la durée pendant laquelle les Endales estimaient pouvoir résister à un siège), la « ennight » (période de sept jours, chaque jour étant associé à un dieu différent, les noms des divinités variant d'un endroit à l'autre) et bien d'autres.

Ainsi, plutôt que de s'embourber dans des mois de débats et de conflits inutiles sur la bonne division des mois, Sigmar s'en remit à sa propre tradition. Sa tribu, les Unberogens, employait le terme « semaine » et les regroupait par quatre en ce qu'elle appelait une « seizaine » (période de 16 jours d'origine incertaine). Mais, sachant que les belliqueux Teutogens auraient mal supporté qu'on leur impose des termes unberogens, Sigmar s'inspira également de la « Woche » teutogen, période de huit jours imposée paraissait-il par Ulric en personne. Sigmar étant un fidèle dévoué d'Ulric, il lui parut naturel de marier tout cela pour son nouveau calendrier impérial. C'est donc sur ces bases que fut conçue la semaine impériale de huit jours.

Chaque jour reçut un nom unique, choisi parmi les nombreux noms que diverses contrées employaient. Ces noms n'ont pas grand rapport avec la particularité du jour dans la pratique, car rien ne différencie un jour de labeur d'un jour des fournées, mais ils offraient une continuité rassurante aux gens qui les utilisaient.

Bien entendu, alors que l'Empire datait tous ses documents officiels selon la semaine impériale, la plupart des tribus continuaient à employer leurs termes traditionnels. Aujourd'hui encore, certaines contrées reculées de l'Empire ont toujours leurs méthodes archaïques pour compter le passage des jours, des semaines, des mois et des saisons.

Autres calendriers

L'Empire dispose certes d'un calendrier officiel, vieux de vingt-cinq siècles, mais on ne peut pas dire que tous les Impériaux s'en servent quotidiennement. Comme nous l'avons vu plus haut, de nombreuses communautés isolées s'accrochent encore aux méthodes préconisées par leurs ancêtres pour quantifier le temps. Les raisons qui les poussent à agir de la sorte varient, mais bien souvent, c'est simplement parce que « c'est comme ça qu'on fait », même si cela doit entrer en contradiction avec le calendrier impérial, l'ignorer ou le réorganiser, et rendre les choses encore plus confuses pour les étrangers.

Les calendriers parallèles les plus courants sont ceux qui sont issus des autres nations du Vieux Monde. Bien que la Bretonnie et les Désolations emploient un système de datation inspiré du calendrier impérial, les autres voisins de l'Empire (le Kislev, la Norsca et les cités-états tiléennes) ont leurs propres méthodes. À proximité des frontières, ces systèmes officieux sont souvent employés en plus du calendrier impérial, quand ils ne le remplacent pas tout bonnement. Par ailleurs, les communautés expatriées conservent souvent leur calendrier traditionnel, même si la plupart de leurs membres comprennent le système impérial, à défaut de l'utiliser.

Kislev

On recourt communément à trois systèmes de datation au Kislev, même si bien d'autres coexistent.

Le plus usité est le calendrier gospodarin, reconnu par l'État et donc employé dans tous les documents officiels. À l'instar du calendrier impérial, il divise l'année en douze mois et en semaines de huit jours. Mais il ne comporte pas de fêtes intercalées et l'année débute à une date différente : le jour de Shoika qui se situe au solstice d'été. Comme il n'y a pas de fêtes entre les mois, l'année comprend exactement 50 semaines. Ce calendrier débute à la date qui vit la reine-khan Shoika fonder la cité de Kislev, soit au milieu de l'an 1524 CI.

Le calendrier impérial est également employé au Kislev, quoique moins que le gospodarin. On s'y réfère notamment dans les villes et parfois le long de la frontière impériale. Sa popularité grandissante trahit l'influence de l'Empire à travers le Kislev, à tel point que de nombreux documents officiels et quelques journaux imprimés du royaume recourent aussi bien aux deux calendriers.

Enfin, il y a le calendrier ungol. On l'utilise essentiellement dans les *tirsas* et *stanitsy* du nord et d'ascendance ungol, c'est-à-dire surtout au nord de la Lynsk. Ce système repose sur un cycle de quatre années appelé *urtza* et débute en l'an qui, selon les Ungols, vit le dieu ours Ursun sortir de son hibernation (aux alentours de 500 CI). Mais ce système n'est pas centralisé et les disparités de date entre les communautés sont fréquentes, de même que les variations terminologiques. Ainsi, la plupart des villages ont leur propre dénomination pour les 24 (ou parfois 26, voire 36) « mois » de l'*urtza*, ce qui ne facilite pas la communication temporelle, quand elle est seulement envisageable.

Norsca

Les Norses recourent à toutes sortes de systèmes de datation. Les tribus du sud sont fortement influencées par l'Empire et le Kislev, employant bien souvent les calendriers de ces régions ou des adaptations. Les tribus du nord s'inspirent davantage des Kurgans et de la steppe Sans Fin, certains allant jusqu'à s'adonner aux traditions impies de ces peuples. Ceux-ci ont des mœurs extrêmement étranges et leurs calendriers sont basés sur des cycles occultes faisant intervenir un dieu démoniaque qui leur est cher, voire les variations du Grand Œil du Chaos lui-même. Les nains norses que l'on trouve au nord et à l'est emploient le calendrier de Karak Ankor, même s'ils ont renommé une bonne partie des mois, ce qui peut déconcerter les étrangers. Il est normal que dans une contrée aussi vaste, dépourvue d'autorité centrale et où persistent encore des traditions tribales ancestrales, on puisse trouver autant de systèmes divergents.

Les Norses sont influencés par leurs voisins, certes, mais la réciproque est aussi vérifiée. Ceci est particulièrement vrai dans le nord du Kislev, du Nordland, de l'Ostland et du Pays

LE PALAIS DU TEMPS

Mon guide me fit descendre le long d'un vieil escalier en colimaçon. Je savais que je n'étais pas trop loin de la surface d'Altdorf, puisque j'entendais l'eau courir au-dessus de ma tête, probablement le Reik. Cela ne m'en rendait pas moins nerveux. Les parois avaient beau être tapissées de runes naines et être plus sèches qu'un monastère shalléen, il y avait suffisamment d'eau pour noyer Manann en personne.

La canaille en toge que je suivais brandit sa torche et me fit signe de lui emboîter le pas de son doigt crochu, avant de s'enfoncer dans le sinistre couloir. Je n'avais pas besoin de ces recommandations pour m'empresser de lui coller aux basques.

J'entendis un tic-tac rythmique plus en avant et en conclus que nous y étions presque. Le cœur de toute la chronologie de l'Empire. Les bureaux secrets du ministre des calendriers de l'Empereur. Ce lieu qu'on appelle le «palais du Temps».

Parler de déception serait un doux euphémisme. Le «palais», ce trou sordide de la taille de la pièce infestée de vermine que Frau Grunner m'avait laissée à contrecœur, était sous l'autorité d'un vieillard rabougri. Il portait une calotte de cuir, dont le sommet était replié sur son front jusqu'à effleurer son nez. Une paire de lunettes avec une rangée de lentilles ajustables tenait en équilibre sur une énorme verrue nasale. Une petite horloge à ressort reposait sur un bureau rongé par les vers. Elle retardait au moins de deux cloches.

Cet homme était manifestement le haut ministre Gaspar von Derberg, gardien du temps impérial et individu particulièrement puissant. Il n'avait pas l'air très content.

— Je ne suis pas très content, toussota-t-il.

— Je suis désolé. Je…

— Je me demande pourquoi j'ai dépensé tout cet argent, m'interrompit-il, faisant trembler ses lunettes en ajustant les lentilles. Vous avez trois jours de retard !

— Eh bien, vous voyez : c'est à cause de…

— Dites-moi ce que vous avez découvert à propos de cette Zunftfest.

Ses petits yeux brillants, désormais grotesquement grossis, s'enfoncèrent en moi comme des poignards et je me sentis défaillir.

C'est alors que je lui racontai tout, comme j'étais payé pour le faire ; même ce que je m'étais promis de ne pas dévoiler. Tout était la faute du lieu. Je m'étais attendu à un véritable palais, pas à ce gourbi lugubre croulant sous la paperasse et les bouquins. Par le Marteau de Sigmar ! J'avais en face de moi le Gardien du Temps et sa montre retardait ! Je me contentai d'ouvrir la bouche et le tout en sortit comme si quelqu'un d'autre parlait à ma place.

En tant que ministre des calendriers, von Derberg avait la tâche impossible de garder la trace de toutes les fêtes locales, de tous les jours saints et de tous les systèmes de datation de l'Empire de Sigmar, ainsi que d'indiquer tout ce qui n'était plus célébré. Au départ, cette fonction dont le titre originel s'est perdu avec le temps avait été créée pour que Sigmar puisse réunir tous les calendriers de ses sujets afin de les faire étudier. Mais deux mille cinq cents années plus tard, la tâche était toujours en cours. Avec le passage du temps, les attributions du ministre ont néanmoins changé. C'est désormais lui qui décide si un événement religieux donné peut être considéré comme hérétique et s'il mérite l'attention des templiers de Sigmar.

Tout le monde savait ce que cela signifiait.

Mais il y avait un souci : la Zunftfest se déroulait à Derberg, terre du haut ministre. Pire, les marchands qui avaient survécu à la Tempête avaient transformé la fête en quelque chose de plus… disons… vil. J'ai tout fait pour éviter cette mission, mais von Derberg m'avait semblait-il fait quérir expressément. Ma stupidité avait laissé la flagornerie endormir mon bon sens.

Le haut ministre secoua la tête.

— Je ne suis pas très content, crachota-t-il.

— Je suis vraiment désolé…

— Oui, moi aussi, coupa-t-il en se tournant vers mon guide. Emmenez-le au puits et jetez-le dedans. Je ne livrerai pas mes gens au marteau à cause de ce vulgaire menteur et je ne le laisserai pas raconter ses salades à droite et à gauche.

Je dois avouer, honteux, que j'étais trop abasourdi pour répliquer. Je laissai la brute me traîner hors de la pièce sans un mot de protestation. Ce fut seulement en entendant l'eau que la panique reprit le dessus et que je saisis toute l'énormité de ce qui venait de se passer.

Non seulement le ministre laissait des cultistes sévir sur ses terres, mais on était sur le point de me noyer.

Ayant été témoin de leurs rites, je me demande encore ce qui m'inquiétait le plus.

Perdu, régions dans lesquelles les Norses font de fréquentes incursions, que ce soit pour piller, coloniser ou commercer. Ils apportent alors leurs coutumes avec eux et cela peut engendrer des systèmes de datation des plus surprenants dans ces zones frontalières.

Les cités-états tiléennes

Les neuf grandes cités-états de Tilée, ainsi que les petites principautés marchandes, les bourgs et les villages qu'elles influencent, recourent au même système, dont on dit qu'il fut offert à la nation par Myrmidia en personne. Il s'agit du calendrier verenéen (*il calendrio Vereno*), basé sur le passage de Mannslieb (*Occiodiveren*) et qui divise l'an en 16 mois de 25 jours (5 semaines de 5 jours).

Selon les Tiléens, Myrmidia a appris de sa mère Verena comment compter le temps en observant les cieux. C'est pourquoi elle a instauré un calendrier lunaire quand il s'est agi de doter sa nation d'un système de datation à l'unification de toute la Tilée et de toute l'Estalie. Les Estaliens emploient donc le même calendrier, même si l'an ne débute pas à la même date chez eux. Cette petite différence est d'ailleurs depuis longtemps à l'origine de frictions entre les principautés de Tilée et les royaumes d'Estalie, car elle touche aux racines des divergences religieuses entre les deux contrées.

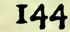
Ce calendrier est bien répandu à travers tout le Vieux Monde et il est utilisé depuis longtemps (c'était le cas avant même que les tribus nordiques ne se mélangent à celles du sud) dans certaines régions reculées de l'Empire. De nombreux taalites et manannites préfèrent ce système, tandis que ses cycles lunaires sont observés par certaines communautés séculaires des forêts et des côtes.

À l'inverse, de nombreux Tiléens emploient le calendrier impérial ou l'une de ses nombreuses variantes. C'est notamment le cas dans les cités-états septentrionales de Miragliano et de Trantio, qui traitent plus souvent avec les Bretonniens et les Impériaux.

Du bon emploi du calendrier



Le calendrier impérial est fourni à la page 141. Il y apparaît suffisamment de blancs pour que le MJ puisse laisser des notes pour



VARIATIONS CALENDAIRES ALÉATOIRES

« 'Des vacances', z'avez dit ? On a pas d'vacances par ici, juste la sainte Festag d'Ulric ! Les 'vacances', c'est pour les étrangers. Et tout le monde y sait qu'les étrangers y prient les Dieux Somb' ! »

— Ulthar Schmied, forgeron middenlander

TABLE 6-1 : VARIATIONS CALENDAIRES

1d100	Résultat
01–05	**La semaine commence par l'Angestag :** cette communauté voit la semaine commencer au jour d'entame, mais au lieu de compter les jours à partir d'un autre jour, ils les ont réorganisés (à moins qu'ils ne se basent sur un ordre plus ancien), de manière à ce que le jour d'entame remplace le jour de labeur, le jour de levée devenant ainsi le jour de labeur, le jour de marché le jour de levée, etc. Le seul jour qui reste inchangé est le jour des dieux. Dans ces communautés, la fin de semaine correspond au jour du roi et au jour des dieux.
06–10	**Archaïque :** cette communauté ne reconnaît que les anciennes dénominations des mois et des jours du calendrier impérial (Festag à la place de jour des dieux, par exemple, ou Jahrdrung au lieu de mois de l'an nouveau) et considère toutes les autres versions comme blasphématoires.
11–15	**Rassemblement de l'Aubentag :** pour mieux défendre l'Empire, tous les citoyens doivent s'entraîner le jour de levée. Tous les hommes (de dix ans et plus) qui ne consacrent pas au moins six heures à manier les armes ce jour-là sont chassés.
16–20	**Impôt du Bezahltag :** tous les services et marchandises de la communauté se vendent 1d10 x 10% plus chers le jour des comptes. Les revenus générés vont aux cultes locaux, aux nobles ou à quelque bénéficiaire moins avouable.
21–25	**Semaines tronquées :** les semaines redémarrent après chaque jour de fête. Ainsi, quel que soit le jour qui précède le jour du soleil, c'est toujours un jour de labeur qui suit, ce qui peut se révéler très déconcertant pour les étrangers.
26–30	**Cycle de sang bleu :** la communauté compte le passage des années en fonction du règne des empereurs, ducs et nobliaux, plutôt que de tout faire remonter au sacre de Sigmar. La méthode la plus courante consiste à citer l'année du règne du noble de référence. Exemple : « Ouais, même que c'était l'an 3 du duc Gustavus II… »
31–35	**Année écliptique :** la communauté mesure le temps depuis la dernière éclipse totale du soleil par Mannslieb, jusqu'à la suivante. Ce cycle temporel est parfois appelé année draconique et il est lié aux légendes des prestigieux Shoggoths de l'antiquité. Ces périodes, qui peuvent parfois se révéler très longues, sont divisées en plus petites parties définies par les éclipses partielles et solaires. Morrslieb ne sert jamais à compter le temps dans ces communautés.
36–40	**Jeûne du Backertag** : chaque jour des fournées, les membres de la communauté attendent le soir pour manger, n'absorbant que de l'eau jusqu'au coucher du soleil. C'est ainsi que l'on met à l'épreuve leur force de volonté, tandis que tous les foyers prennent la journée pour faire cuire le pain et les gâteaux du festin nocturne, embaumant tout le village d'un merveilleux parfum. Quiconque est surpris à manger un jour des fournées sera puni au gré du chef de la communauté. Comme le dit le vieux proverbe : « Mange le jour des fournées, paie le jour des comptes. »
41–45	**Festag saint :** pour la communauté, le jour des dieux est particulièrement important. Quiconque y fait autre chose que d'aller au temple ou s'entraîner à mieux défendre l'Empire (ce que Sigmar ne désapprouvera jamais) s'expose à de gros ennuis.
46–50	**Calendrier khazalid :** la communauté a conservé les noms nains des mois et des jours fériés, même si elle emploie la semaine impériale classique.
51–55	**Serment du Konigstag :** chaque jour du roi, les membres de la communauté se réunissent au temple de Sigmar ou dans un oratoire pour réaffirmer leur loyauté à l'Empereur. Selon eux, tout adulte qui rit ou sourit durant ces moments solennels est forcément un traître envers l'Empire et donc un serviteur des Puissances de la Corruption.
56–60	**Fraternité de Manann :** les semaines et les mois sont mesurés selon le cycle lunaire de Mannslieb (25 jours), ce qui fait cinq semaines de cinq jours par mois, et 16 mois par an. Le nom des jours et des mois varie d'une communauté à l'autre.
61–65	**Marktag des affaires :** la loi locale n'autorise le commerce que les jours de marché. Quiconque tente de vendre ou d'acheter un autre jour aura des ennuis avec les autorités. Cela pose notamment quelques soucis aux tavernes et auberges locales, car elles ne peuvent être payées que les Marktag. Les factures hebdomadaires sont courantes, de même que les ultimatums du type : « Vous restez jusqu'à Marktag ou vous allez voir ailleurs ! »
66–70	**Fraternité de Morr :** les mois locaux correspondent aux cycles de Morrslieb. Néanmoins, en raison de la nature erratique de la lune du Chaos, certains mois durent à peine plus de quelques jours, tandis que d'autres s'étendent sur plus d'une saison. Chaque pleine lune de Morrslieb annonce la fête du lendemain. Les membres de la communauté se réunissent et se félicitent pour avoir survécu un mois de plus. La communauté est persuadée que si l'année compte plus de 88 mois, la fin du monde surviendra.

TABLE 6-1 : VARIATIONS CALENDAIRES (SUITE)

1d100	Résultat
71–75	**Pas de jour férié :** les six fêtes intercalées sont simplement ajoutées aux mois qui les suivent, la communauté se retrouvant avec 12 mois de 33 ou 34 jours. Les fêtes sont tout de même célébrées, mais au début de chaque mois correspondant.
76–80	**Semaine atypique :** la semaine de la communauté dure 1d10+2 jours au lieu des 8 habituels. Si le dé s'arrête sur 6 (ce qui donnerait une semaine de 8 jours), rejouez-le et ajoutez le second résultat au premier (la semaine obtenue durant alors entre 9 et 18 jours). Le nom des jours varie d'une communauté à l'autre.
81–85	**Emphase sur les saisons :** la communauté ne compte pas les mois, mais observe la semaine impériale traditionnelle. La seule division de l'an qui soit plus grande que la semaine n'est autre que la saison. Les quatre saisons sont prises en compte et les transitions entre chacune sont célébrées par des fêtes importantes.
86–90	**Corvée du Wellentag :** tout le monde est censé trimer du matin au soir les jours de labeur. Quiconque succombe à la paresse ce jour-là sera mis aux fers jusqu'à l'après-midi suivant. « Je suis désolé, mais j'ai dû prévenir la garde, monsieur. Il y a déjà quelque temps que le soleil est levé et vous étiez toujours dans vos quartiers. »
91–95	**Cycles d'années :** l'année de 400 jours est d'une importance secondaire dans cette communauté. Les gens sont plus attachés aux cycles d'années (1d10+2 ans). Chaque année est en outre associée à un dieu ou un esprit local ou quelque autre force.
96–00	**Double variation** : rejouez deux fois les dés. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, rejouez trois fois, etc. Si vous obtenez un résultat incompatible avec un précédent ou équivalent, rejouez les dés.

sa campagne ou pour que les joueurs puissent garder une trace datée de leurs exploits. On y trouve également toutes les fêtes importantes que l'on célèbre dans l'Empire, ainsi que les phases de Mannslieb.

Bien que le décompte des jours ne soit pas nécessaire pour mener une partie de *WJDR*, cela pourra véritablement contribuer au plaisir de jeu, surtout si votre campagne est de longue haleine, comme c'est le cas des *Voies de la Damnation*. Cela permet aux joueurs de se sentir plus impliqués dans l'univers, puisqu'ils voient passer les semaines, les saisons et les événements annuels, tels que les anniversaires ou les fêtes les plus importantes. En outre, le suivi des dates permet au MJ d'ajouter certains éléments précis, comme les dates butoirs, les rendez-vous et la description de l'environnement en fonction des saisons. Les choses ne se font alors plus au seul gré du MJ.

Le décompte des jours selon la semaine impériale peut également aider le MJ à décrire au quotidien les activités des divers PNJ. Festag est considéré comme un jour saint par la plupart des citoyens de l'Empire et presque toute l'économie locale se retrouve en suspens quand les villageois les plus pieux se réunissent pour le sermon hebdomadaire au temple de Sigmar. Certaines personnes vont jusqu'à considérer comme blasphématoire toute activité autre que religieuse en ce jour (s'entraîner à mieux défendre l'Empire est également accepté). Pour elles, la paresse et toute tâche inappropriée ne fait rien de plus que susciter l'attention des Sombres Puissances. Par ailleurs, si les autres jours se ressemblent beaucoup pour le citoyen moyen, la plupart des grandes villes ont instauré une sorte de « fin de semaine » qui comprend le jour d'entame et le jour des dieux, durant laquelle les plus opulents des membres des classes moyennes se reposent et payent les plus pauvres pour les servir. Les communautés les plus réduites jouissent rarement de cette fin de semaine, même si elles reconnaissent une certaine distinction entre les jours de la semaine (jour de labeur, jour de levée, jour de marché, jour des fournées, jour des comptes et jour du roi), et le jour d'entame et le jour des dieux.

Nous encourageons les meneurs de jeu à se servir du calendrier pour y noter les dates importantes de leur campagne, ne serait-ce que pour se rappeler que le village traversé par les PJ organise une fête de la saucisse à cette époque de l'année ou que le suivant célèbre l'anniversaire d'une victoire contre les envahisseurs. De même, il peut être intéressant pour les joueurs de garder une trace des dates majeures de la vie de leurs PJ, comme leur naissance, celle de leurs parents et amis, ou les moments-clefs de l'histoire du groupe. Ils peuvent en outre partager la terreur grandissante de leur personnage en calculant le temps restant jusqu'aux inévitables Hexenstag et Geheimnistag, les deux dates annuelles les plus craintes du Vieux Monde.

Idée d'aventure : course contre la montre

Les PJ sont engagés pour protéger un train marchand évoluant à proximité des Montagnes Noires. Peu de temps après leur arrivée à destination, un cavalier arrive au village au galop, l'épaule transpercée par une flèche rudimentaire. Entre deux grognements et halètements, il raconte que sa ferme isolée a subi une attaque de peaux-vertes et qu'une troupe de guerre se rassemble dans les hauteurs.

Le négociant se met à paniquer, car sa marchandise ne sera pas prête avant une semaine et il n'est pas question qu'il parte sans elle. Il charge les PJ d'aller en repérage pour déterminer à quelle distance du village se trouvent les orques et quels sont leurs effectifs réels. S'ils acceptent cette mission, il leur paiera le double de ce qui était prévu.

Les peaux-vertes sont à deux jours de cheval et des éclaireurs gobelins montés sur des loups patrouillent la région en quête de proies faciles (comme les PJ), ce qui peut les retarder. Les peaux-vertes mettront trois jours pour marcher sur le village et il leur faudra cinq jours pour arriver. Que vont faire les PJ ? Allez jusqu'au bourg suivant (deux jours de cheval) pour demander de l'aide ? Organiser l'évacuation de la communauté ? Fuir ? Fortifier le village ? Quelle que soit l'option choisie, le temps sera précieux. Pour ne rien arranger, le village compte un prêtre extrémiste de Sigmar qui fera tout ce qui en son pouvoir pour s'assurer que les habitants ne font rien d'autre qu'assister à son office et prier le Festag à venir.

JOURS FÉRIÉS

Le calendrier impérial est rempli de fêtes, de jours saints et autres dates importantes. Étant donné l'engagement religieux et la superstition de la plupart des Impériaux, la célébration de ces rites le jour donné est cruciale pour leur bien-être spirituel et leur sérénité. Au fur et à mesure que l'Empire prend de l'âge, de nouveaux jours saints sont ajoutés au calendrier, tandis que d'autres sont retirés pour leur impiété apparente, ou réelle. Certains sont progressivement oubliés par la populace, qui finit par ne plus les pratiquer du tout. Enfin, certains jours fériés ont subi des altérations au fil des années, au point qu'ils n'ont plus grand-chose à voir avec leur forme originelle.

Tous les habitants de l'Empire attendent les fêtes et jours fériés avec impatience. Pour les paysans et les classes modestes, cela fait partie des rares occasions où ils pourront se décontracter et oublier leur pauvreté et leurs privations. Pour les nobles et les classes privilégiées, les fêtes sont un moyen idéal pour afficher leur richesse, l'étaler devant leurs pairs et, accessoirement, montrer leur respect aux dieux qui ont facilité leur existence. Les jours saints apparaissent également comme les quelques fois de l'année où toutes les classes se mélangent en prétendue harmonie, tous se soumettant à la volonté et aux caprices des dieux.

Mais certains jours fériés sont attendus dans la crainte, notamment ceux qui sont consacrés à des événements sinistres durant lesquels les Sombres Puissances sont censées prendre le dessus. C'est par exemple le cas de la nuit des Sorcières, qui suscite l'effroi de tous.

Jours fériés de l'Empire

Il y a toujours un jour férié *quelque part* dans l'Empire. Chaque province et chaque bourg célèbrent ces dates spéciales à leur propre manière. Pour plus de renseignements, consultez la section **Variantes des coutumes populaires**, page 88.

Voici une description plus détaillée des jours de fête du Vieux Monde, déjà abordés dans *WJDR*.

La nuit des Sorcières (nouvel an)

Presque tous les Impériaux appréhendent la nuit qui précède le nouvel an, connue sous le nom de nuit des Sorcières (ou autrefois *Hexensnacht*) avec une crainte toute particulière. Cette nuit est sacrée aux yeux de Morr, dont les prêtres sont les seuls à avoir le courage de quitter la sécurité de leur foyer pour assurer les rites dans les cimetières. La ligne qui sépare le monde des vivants de celui des morts est plus que ténue ce soir-là et les esprits de ceux qui nous ont quittés font parfois leur retour. Certains morts-vivants particulièrement maléfiques semblent dynamisés par la pâle lueur des lunes en cette nuit et déambulent dans la campagne pour terroriser les vivants. Le domaine du sommeil étant si proche de celui de la mort, les rêves agités de cette nuit peuvent donner quelques indices sur l'année qui attend chacun.

Bénédiction de l'an nouveau (1er Nachexen)

Le jour qui suit l'émoi de la nuit des Sorcières est connu sous le nom de « bénédiction de l'an nouveau ». Les gens émergent de la sécurité de leur foyer pour célébrer le fait d'avoir survécu, mais également pour demander à la déesse Verena de bénir l'année à venir par des gestes de justice, et des éclairs de sagesse et de savoir. C'est un moment solennel durant lequel on lit des extraits et on offre de l'encens, du vin et des parchemins recouverts de paroles saintes, le tout étant sacrifié aux flammes. Les vieux différends entre voisins sont exposés devant les prêtres de la déesse, dans l'espoir de les résoudre pour que l'an se passe dans le calme. Mais la rancœur est bien ancrée dans l'Empire et bien des discordes fermentent pendant des années, sans qu'il soit possible d'en prévoir la résolution.

Mitterfruhl (équinoxe de printemps)

L'équinoxe de printemps, connu par le peuple sous le nom de renouveau, est une période de grande réjouissance. Cette journée est dédiée à Manann, car elle indique le début des marées changeantes et représente la fin de l'hiver (règne d'Ulric). C'est également à partir de là que la force de Taal commence à croître, notamment par la sève montante, les bourgeons et les phases d'accouplement chez les animaux. La tradition veut que l'on sacrifie un veau, un porcelet ou quelque autre jeune animal en l'honneur de Manann ou de Taal pour attirer la bonne fortune et l'abondance pour l'année à venir. Soit on livre l'animal à la mer ou aux flots d'une rivière, soit on l'enterre dans les bois, selon l'environnement des personnes concernées. Les enfants nés ce jour-là sont censés être colériques et capricieux, enclins à la bougeotte et à l'aventure quand ils grandiront.

Première gorgée (33 Pflugzeit)

La fête naine de la première gorgée correspond à la période où des tonneaux de bière nouvelle sont percés pour une première dégustation. C'est certes un jour de festivités, mais qui prend un ton plutôt grave, car de la qualité de la bière est censée dépendre la fortune de la forteresse naine pour l'année à venir. Si le contenu du premier tonnelet présente une teinte ou une couleur médiocre, ceux qui y auront goûté seront frappés de malchance. En revanche, une bonne cuvée promet des heures prospères et heureuses. Il a été tiré tout un système de divination de cette dégustation, c'est pourquoi le seigneur des runes de la forteresse et le roi sont toujours les premiers à savourer le produit de l'année.

Premier jour de l'été (18 sigmarzeit)

Le premier jour de l'été est une fête énorme et extrêmement attendue que l'on célèbre à travers tout l'Empire. On dit que ce fut à cette date que Sigmar accéda au statut divin. Ce jour de fête est un moment de grande allégresse, où l'on festoie, l'on danse et l'on arrête de trimer, du moins en théorie ; puisque les fermiers et d'autres travailleurs indépendants profitent parfois de la longueur exceptionnelle de l'exposition au soleil pour prolonger leur activité dans les champs. Les récits liés à Sigmar animent la journée, les meilleurs moments étant mis en scène pour le plus grand bonheur du public. Ce sont les légendaires « saucisses de Sigmar » qui constituent le plat de choix de ce jour, chaque province mettant en avant sa propre recette de la spécialité.

Jour de folie (10 Sommerzeit)

C'est l'une des rares fêtes associées au nom de Ranald. Les nobles comme les roturiers ne manqueraient le jour de folie pour rien au monde, même si les ascètes et les personnages austères voient cet événement d'un mauvais œil. C'est le jour où les conventions sociales sont bouleversées, les dirigeants devenant serviteurs, tandis que ceux qui sont leurs subordonnés le reste de l'année sont traités comme des seigneurs. Les réjouissances ont lieu en pleine rue. Les gens portent des costumes colorés et des masques étranges afin de cacher leur identité



(souvent fort médiocrement). L'ivresse, les chants et les farces anodines sont de mise. C'est l'occasion pour les notables d'éprouver l'âpreté qu'ils font souvent subir aux autres, mais rares sont en réalité ceux qui acceptent d'être malmenés par leurs subalternes, qui doivent finalement faire attention à ce qu'ils disent et font. Comme préviennent bien souvent les cultistes de Sigmar: «Ce n'est pas le jour de folie qui compte; c'est son lendemain.»

Sonnstill (solstice d'été)

Le jour du soleil est le nom donné communément au solstice d'été, car en ce jour le plus long de l'année, l'astre semble s'éterniser à l'horizon. C'est une date importante pour les fermiers, les marins, les sorciers et les pèlerins; soit pour toute fonction dépendant des cycles du soleil ou concernée par le décompte des jours de l'année. Les rites de fertilité sont monnaie courante ce jour-là. Les jeunes couples ornent leur chevelure de fleurs, dansant et chantant sur des airs honorant Taal et Rhya. On voit parfois à cette date les mystérieux elfes qui rendent hommage à leurs propres dieux. Les enfants nés le jour du soleil sont considérés comme bénis et sont censés donner des adultes brillants, énergiques et destinés à la grandeur.

Jour de la saga (33 Vorgeheim)

Ce jour est une date majeure et sinistre pour les nains. Les chants contant les épreuves et batailles épiques des tueurs de trolls, des longues-barbes et les brise-fers animent les palais des nains. On rend alors hommage aux ancêtres en rappelant leurs exploits au fil de nombreuses chopes d'ale. Les humains, notamment ceux qui vivent dans des communautés comptant beaucoup de nains ou proches des Montagnes du Bord du Monde, célèbrent également cette date.

Geheimnistag (jour férié variable)

Ce jour ne tombe pas à une date donnée du calendrier. Le jour du mystère intervient en effet quand les lunes jumelles Morrslieb et Mannslieb sont toutes deux pleines. Cela ne se présente qu'une fois par an et l'on considère alors que le voile qui sépare les mondes s'atténue, parfois de manière inquiétante. Le jour du mystère est consacré à Morr et de nombreuses célébrations uniques et étranges se déroulent à cette occasion, aux quatre coins de l'Empire. On y pratique souvent l'augure et les révélations obtenues sont parfois spectaculaires ou terrifiantes. Les humains profitent de ce jour pour rendre hommage à leurs ancêtres. Il arrive même que ces esprits reviennent pour converser avec les vivants (cf. **Esprits ancestraux**, page 84).

Semaine de la tourte (1er au 8 Erntezeit)

Cette fête halfling est en train de s'imposer comme jour férié laïque à travers tout l'Empire, car chacun se réjouit à l'idée de pouvoir manger de délicieuses tourtes. Les halflings n'associent eux-mêmes aucune révérence particulière à l'événement, ce que n'ont pas manqué de noter les humains qui sont persuadés que cette race ne compte rien d'autre que des vauriens boulimiques. Certaines communautés ont commencé à organiser des concours du plus gros mangeur de tourtes, de la meilleure recette ou de la plus insolite, entre autres festivités. Le travail a plutôt tendance à ralentir durant cette semaine, en dehors de la confection de toutes ces tourtes et de la vente d'alcool pour faire passer le tout.

Mittherbst (équinoxe d'automne)

L'équinoxe d'automne est plus souvent connu sous le nom de décroissance. Les citoyens de l'Empire sentent l'hiver arriver avec le climat qui se rafraîchit et les feuilles qui tombent des arbres. Le règne de Taal et Rhya s'efface au profit de celui d'Ulric, seul maître des mois d'hiver. De gigantesques feux de joie sont érigés en l'honneur de Rhya, mère des moissons automnales, et une partie des meilleures récoltes lui est sacrifiée. Une autre portion est présentée en offrande à Ulric, ainsi que des animaux d'un genre ou d'un autre. Ce sacrifice discret est là pour assurer que les loups du dieu restent à l'écart des villages durant les mois hivernaux. Selon la croyance, les enfants nés durant la décroissance donnent des adultes sinistres et fatalistes, plus enclins à se retourner vers la gloire du passé qu'à s'intéresser aux promesses de l'avenir.

Deuxième chopine (33 Brauzeit)

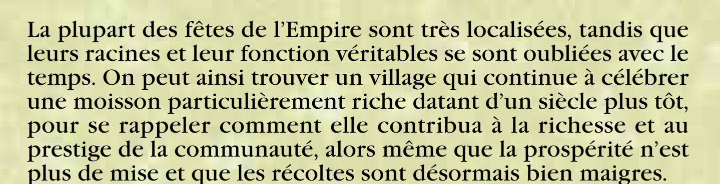
La deuxième chopine, qui est le troisième jour de célébration important du calendrier nain, correspond à la date où les tonnelets de bière familiaux sont à nouveau ouverts et goûtés. On y conte et chante encore une fois abondamment les ancêtres et les batailles épiques. Rares sont les humains qui célèbrent la deuxième chopine, en dehors des familles de brasseurs et de distillateurs.

Mondstille (solstice d'hiver)

Le solstice d'hiver est plus connu sous le nom de dormance. C'est le zénith du règne d'Ulric sur le Vieux Monde, lorsque ses loups affamés commencent à cerner les fermes et les villages pour les proies faciles que constituent le bétail... et les humains. C'est une période de désespoir, car les mois d'hiver sont extrêmement rudes et la nourriture s'y fait rare. Mais c'est aussi un moment de joie, car après cette date, la roue se met à tourner et l'on entrevoit le retour de Taal et Rhya. On allume des feux de joie censés guider ces deux divinités. Dans les contrées les plus reculées de l'Empire, on érige des peaux de loup sur des bâtons en périphérie des villages. C'est à la fois un signe de respect envers Ulric et un avertissement à ses «enfants» qui voudraient s'approcher. Les personnes qui naissent durant la dormance sont connues pour leur attitude laconique et réservée.

Fond du tonneau (33 Vorehexen)

Le fond du tonneau conclut le calendrier nain. Les familles naines doivent alors vider leurs derniers tonneaux en attendant l'année à venir. On engloutit des litres de bière durant cette fête et l'on chante l'année qui vient de s'écouler. Les humains de l'Empire se sont également mis à cette tradition, même si leur ferveur est bien pâle en regard de leurs cousins trapus. Les autorités ferment généralement l'œil sur l'ébriété publique, notamment dans les communautés les plus tolérantes, mais certains dirigeants plus conservateurs se montrent au contraire plus intransigeants. Le rab de bière est souvent offert aux nécessiteux, mais renversez ne serait-ce qu'une goutte durant la fête et la malchance vous accompagnera tout au long de l'année à suivre.



Fêtes locales

La plupart des fêtes de l'Empire sont très localisées, tandis que leurs racines et leur fonction véritables se sont oubliées avec le temps. On peut ainsi trouver un village qui continue à célébrer une moisson particulièrement riche datant d'un siècle plus tôt, pour se rappeler comment elle contribua à la richesse et au prestige de la communauté, alors même que la prospérité n'est plus de mise et que les récoltes sont désormais bien maigres.

Vous trouverez ci-après quelques exemples de fêtes et jours fériés que l'on ne trouve que très localement. Certains sont inspirés de célébrations reconnues par le reste de l'Empire qui ont été altérées d'une certaine manière, tandis que d'autres sont véritablement propres au village, au bourg ou à la province en question (cependant, en tant que MJ, rien ne vous empêche d'associer ces fêtes aux sites de votre choix).

Ronde des eaux (première semaine du mois du labour)

La ronde des eaux est une fête locale du village de Dunkelbild, dans le Middenland. La communauté est située sur la berge d'un grand lac marécageux qui fournit l'eau fraîche de la population. Quelques jours après l'équinoxe de printemps (renouveau), le lac « se retourne » ; l'eau plus froide du fond prend la place de celle de la surface, et vice versa. Cela a pour effet de remuer toutes les algues et la vase du fond, et de conférer une teinte verdâtre nauséeuse à la surface et une horrible puanteur. Pour célébrer l'arrivée du printemps, les villageois se baignent dans le lac et remplissent de grands tonneaux de cette eau vaseuse, qui est ensuite versée sur les nouveaux plants, ainsi que sur les granges et les foyers par le prêtre local de Taal. On dit que le lac a des pouvoirs curatifs et les malades, les estropiés et les vieillards affluent sur des lieues à la ronde pour que le prêtre les recouvre de cette eau sainte. Ceux qui se rendent dans le bourg peuvent facilement deviner que la fête bat son plein à l'odeur âcre qui plane sur toute la région.

Nuit de von Alxber (18 du mois d'Ulric)

La nuit de von Alxber est un jour de fête relativement récent, que l'on célèbre en Sylvanie et aux alentours. Il y a environ 150 ans, la pyrotechnie fit son apparition dans cette contrée, à la grande joie des habitants. Bien que l'invention fût essentiellement employée à des fins militaires (signaux à distance entre les troupes), la population locale s'amassait pour assister aux séances d'essai et restait bouche bée devant les couleurs et les explosions ahurissantes. On raconte que, témoin de l'une de ces démonstrations, un prêtre de Morr dont on se rappelle uniquement le nom de famille (von Alxber donc) est entré dans une transe profonde tandis que les gerbes s'éparpillaient dans le ciel nocturne limpide et frais. Il eut alors une vision dans laquelle le bourg était assailli par une bande d'hommes-bêtes en maraude. Les villageois, effrayés, prirent ses dires très au sérieux et se préparèrent à recevoir l'assaut qui intervint une semaine plus tard. Von Alxber périt au plus fort de la bataille et on inhuma son corps dans le cimetière local, où un oratoire a été érigé en son honneur. Pour célébrer cette vision salvatrice, les gens du cru récoltent chaque année autant d'argent que possible pour obtenir des feux d'artifice, comme ceux qui avaient induit la transe du prêtre. La croyance veut que son esprit veille encore sur le bourg pour guider les siens en cas de danger.

Marche des peaux-vertes (19 du mois du brassage)

On célèbre ce jour dans le bourg de Heisenberg, dans le Wissenland, pour commémorer la date qui vit la communauté résister vaillamment à une horde de peaux-vertes. Ce fut durant l'ascension du seigneur de guerre orque Garrut Crânesang que le bourg fut submergé par des vagues de peaux-vertes. Crânesang était particulièrement sagace pour un orque, puisqu'il choisit de laisser le village intact et de ne pas toucher à ses membres. La communauté fut occupée pendant près de deux mois, jusqu'à ce qu'un contingent de chevaliers du Loup Blanc fasse irruption pour repousser la horde avec l'aide des villageois. Lors de cette fête, les habitants confectionnent des effigies à l'image d'orques et de gobelins, qu'ils frappent allègrement à l'aide de fourches et de bâtons bariolés. Un groupe de villageois se vêt en outre « d'armures » criardes censées représenter celles de leurs sauveurs, avant de chevaucher dans le bourg pour ordonner de jeter les effigies dans une fosse située à l'extérieur de la ville et d'y mettre le feu.



Fête des filets (20 du mois des moissons)

Cette fête se célèbre sur les côtes déchiquetées de l'Empire. Les adorateurs de Manann confectionnent des filets décoratifs à partir des cordages de vieux navires, de vêtements et de cheveux tressés. On inscrit des prières spéciales sur du tissu que l'on attache ensuite aux filets. Alors, les prêtres prennent les objets à bord et les portent en mer jusqu'à ce que le rivage disparaisse. Après une longue oraison, les filets sont jetés à la mer trois fois. Chaque fois qu'un bolier est halé, les prêtres étudient ce qui est pris entre les mailles pour en tirer quelque augure. Quand un filet rapporte du bon poisson, cela annonce clairement une année fructueuse.

Colonne de Sigmar (15 du mois de Sigmar)

Siège de l'Empire et « lieu de naissance » du règne de Sigmar, Altdorf compte de nombreuses fêtes en l'honneur de la divinité. La colonne de Sigmar est la date à laquelle les adorateurs du dieu suivent l'itinéraire qu'il emprunta lorsqu'il quitta la cité il y a près de 2 500 ans. Ce jour-là, ses plus fervents fidèles réquisitionnent les rues comme les pèlerins, rejoignant une extrémité de la ville à l'autre, jusqu'à atteindre la porte de l'Empereur. Ils scandent, prient et se frappent le dos de chaînes, de fouets et autres objets douloureux pour exorciser le mal qui leur habite le corps et l'esprit et pour afficher leur dévouement envers Sigmar. Le rite rassemblant des milliers de fidèles, les rues baignent souvent dans le sang qui ruisselle sur leur dos. Les passants jettent des fleurs sur la procession et offrent de l'eau à ceux qui chutent pendant le voyage.

Cavalcade des ramures (1re semaine du mois de l'été)

La cavalcade des ramures, parfois appelée « nuit du cerf », se pratique dans les villages et hameaux du Talabecland, en l'honneur de Taal. De jeunes hommes se coiffent des bois de cerf les plus imposants qu'ils trouvent et de peaux du même animal. Un autre groupe joue le rôle de chasseurs, armés d'arcs et de flèches à pointe souple. C'est alors que les « cerfs » détalent dans les bois, les chasseurs à leurs trousses qui sonnent le cor et font le plus grand des vacarmes. Les chasseurs tirent à l'arc sur les « cerfs », la traque se prolongeant jusqu'au petit matin, quand tous les fidèles sont capturés. Cette fête s'étend sur une semaine entière, de longues séances de beuveries et de bombances assurant la transition entre les chasses quotidiennes.

Fête des deux présents (8 du mois de l'hiver)

Cette fête peu commune de la province d'Ostermark rend hommage à Ranald et se caractérise par de petits cadeaux entre membres d'une même famille. Le premier est un présent insignifiant pourtant offert en grande pompe, tandis que le second est véritablement précieux. Une fois le cadeau prodigué, il est considéré comme de bonne guerre de le voler pour l'offrir à quelqu'un d'autre. Bien que cette fête soit censée se faire dans la bonne humeur, il arrive qu'elle dégénère, des bagarres éclatant au sujet de certains cadeaux. Les prêtres de Ranald avancent que ce jour est destiné à montrer que les biens matériels sont relativement futiles et que la propriété est une chose très fugace.

Nuit des flèches de feu (25 du mois de Sigmar)

Cette fête n'est célébrée que dans le bourg de Halstedt (Stirland) et dans ses environs immédiats. En 2015, des hordes de morts-vivants issus de la proche contrée de Sylvanie firent tout pour saccager l'Empire. Halstedt repoussa vague sur vague de zombies, de squelettes et autres abominations en érigeant des murailles d'arbres morts et des remparts. Durant la deuxième nuit du siège, le chef de la milice du bourg se servit d'une réserve secrète d'alcool qu'il avait « réquisitionnée » auprès du maire. Il ordonna alors aux nombreux chasseurs et fermiers de transformer leurs flèches en projectiles enflammés grâce au breuvage particulièrement fort, afin de repousser la horde.

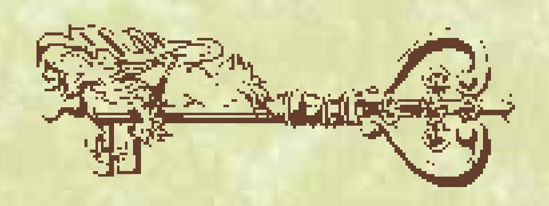
De nombreux villageois perdirent la vie durant le siège, mais le bourg survécut. En souvenir de cette nuit, les hommes de Halstedt entament la fête en buvant un alcool de contrebande à vous retourner les boyaux. Puis ils se rendent à la lisière de la communauté et tirent des flèches ardentes sur des cibles et des effigies représentant des morts foulant la terre, tout en continuant à boire et à scander des prières pour les protéger contre le retour des monstres macabres. Les accidents et les flèches perdues qui mettent le feu au toit des fermes sont loin d'être rares.

Idée d'aventure : se joindre à la fête

Les personnages arrivent dans un petit bourg qui prépare une fête locale pour célébrer la moisson à venir. Mais la récolte s'annonce maigre et, malgré l'allégresse apparente des villageois, on ne peut manquer de noter la crainte et le doute qui accompagnent les préparatifs. Les personnages sont accueillis à bras ouverts et on leur propose de séjourner dans la meilleure maison de la communauté. On leur offre un couvert et un verre plus que décents, alors même qu'il est évident que la famine pend au nez du village. S'ils sont interrogés à ce sujet, les habitants expliqueront que bien recevoir leurs invités en cette période sainte fait partie de leurs traditions.

Quand la fête à proprement parler débute, les villageois sortent dans la rue à la tombée de la nuit, brandissant des torches et portant des costumes et des masques sinistres. Leurs chants étranges sont composés de paroles qui semblent issues d'une forme ancienne du dialecte d'aujourd'hui. On encourage également les personnages à enfiler ces costumes et à porter une torche pour accompagner tout le monde. L'ambiance dérange, mais paraît gaie. Quand les personnages parviennent à la place du village, la foule les encercle lentement, leur barrant le passage.

Le maire du village monte alors sur l'estrade qui se dresse au centre de la place et remercie chaleureusement les aventuriers pour le don de leur corps en vue du sacrifice qui assurera une bonne moisson. Les hommes les plus robustes du village tentent alors de traîner les personnages jusqu'à cet échafaud, qui n'est en fait qu'une pile de bois imbibé d'huile prête à s'embraser. Les villageois sont des combattants médiocres, mais il y en a des dizaines, ce qui ne facilitera pas la fuite.



LE CALENDRIER CÉLESTE

Le calendrier céleste est une création du Collège Bleu de Magie, les Magisters Célestes, maîtres des cieux et oracles des étoiles. Le calendrier céleste est une invention relativement céleste, à peine vieille de quelque cent cinquante années. Il est considéré comme le nec plus ultra par les membres de l'ordre et de nouvelles découvertes et ajouts viennent chaque année le compléter.

Le calendrier céleste observe les mouvements du soleil, des étoiles et des lunes jumelles, Morrslieb et Mannslieb. Si ce système est fortement lié au calendrier impérial que le reste de la nation emploie, il est bien plus occulte et largement plus influencé par le Vent bleu de magie que par tous les jours saints de l'humanité. Les magisters de l'ordre tracent les trajectoires des corps célestes au gré de ces courants et observent la manière dont ils interagissent les uns avec les autres. Ils notent le fruit de leur étude et cherchent à isoler les phénomènes qui peuvent leur permettre de faire des prévisions à long terme. Grâce à leur expertise et à leurs pouvoirs, ces sorciers peuvent discerner dans le ciel nocturne des choses totalement invisibles pour l'œil du novice. Un profane qui tente de décrypter l'une de ces cartes parviendrait peut-être à reconnaître les constellations les plus connues, mais il sera assurément décontenancé par la présence de la plupart des symboles et formes.

Outre la découverte de nouvelles étoiles, constellations et autres objets, et l'attribution de leur nom, le calendrier céleste est conçu pour observer l'arrivée de la comète à deux queues, annonciatrice d'un grand changement au sein de l'Empire. C'est pour cette seule raison que l'Empereur voit un intérêt dans ce système et qu'il finance en partie les équipements, le matériel et les ressources permettant au Collège de prolonger ses recherches en la matière. Rien n'a pour l'instant été annoncé officiellement quant aux signes qui pourraient prédire le retour de la comète, mais un magister du nom d'Otto Kerchlik prétend se rapprocher du but. Tout ce qu'il dira sur la question se limite à estimer qu'il faudra peut-être encore deux cents années d'observation du ciel oriental pour réunir les données définitives.

Nous vous donnons ici quelques-uns des événements importants du calendrier céleste. Cette liste n'est aucunement exhaustive et de nouveaux éléments sont ajoutés chaque année. C'est au MJ de décider si ces dates affectent les pouvoirs (ou du moins l'humeur) des adeptes du Vent bleu de magie.

Grands vents (entre le 2 et le 9 du mois de l'après sorcière, tous les 5–7 ans)
Au cours de cette période, les courants les plus violents du Vent bleu se montrent particulièrement actifs et forment d'étranges motifs dans le ciel. Toutes les tentatives visant à trouver la signification ou le rôle de ces vents ne se sont jusqu'ici pas montrées très concluantes.

Déclin (entre le 1er et le 8 du mois des labours, tous les 2–3 ans)
Durant le déclin, le Vent bleu de magie se calme sensiblement, créant une tache lisse et vierge dans le ciel. Les sorciers Célestes haïssent cette période, car leur magie est diminuée. La plupart deviennent colériques et maussades car leur troisième œil et leur capacité à tirer sur les écheveaux de la magie se montrent défaillants. Déterminer le moment exact du déclin est l'une des tâches primordiales de ceux qui tiennent le calendrier céleste. Si le MJ le souhaite, les sorciers bleus peuvent perdre un dé à leurs jets d'incantation en période de déclin de leur Vent de prédilection.

Le cyclone estival (entre le 14 et le 16 du mois de l'été)
Durant le cyclone estival, le Vent bleu se confond comme jamais avec le climat, ce qui donne souvent de violents orages et des tornades surpuissantes. C'est pour cela que certaines tempêtes ont un caractère magique et produisent une foudre aux teintes étranges, des vents qui passent pour des hurlements et une drôle de pluie de grêlons à la forme de crânes.

Jour du mystère (date variable)
Quand les deux lunes jumelles Morrslieb et Mannslieb sont pleines, les Vents de Magie deviennent très agités. C'est une période propice aux visions pour les augures, les adeptes de la magie bleue et autres individus doués du troisième œil, parfois même lorsqu'ils ne sont pas préparés à les avoir. Certains événements, parmi les plus importants de l'histoire de l'Empire, ont été prédits en ce jour saint.

Pluie de feu (entre le 31 et le 33 du mois des moissons, tous les 11–15 ans)
Le Vent bleu entre en fusion et tombe du ciel, devenant visible pour tous ceux qui ont le troisième œil. Bien que cette « pluie » ne semble jamais atteindre le sol, les sorciers bleus ont remarqué une augmentation du nombre d'oracles et de visions prophétiques qui se déclarent parmi les membres les plus réceptifs de la population.

La vieille comète (du 5 ou 6 du mois de l'hiver, jusqu'au 18 ou 19 du même mois)
La vieille comète, à ne pas confondre avec la comète à deux queues associée à l'ascension de Sigmar, est un petit corps céleste peu intense qui se montre chaque année. C'est quand il apparaît clairement que l'on sait que les traditions de l'Empire sont encore solides. Pour les membres de l'Ordre Céleste, la vieille comète semble souffler à travers le Vent bleu dont il perturbe et défait la trame, qui doit se reformer entièrement. Malheureusement, cela signifie également que les prévisions à long terme sont chamboulées. Les sorciers les plus sagaces savent prendre l'apparition de la vieille comète en compte dans leurs calculs.

Ascension de Sigmar (28 jours entre le mois d'Ulric et l'avant sorcières, tous les 30–33 ans)
La constellation associée à Sigmar s'aligne avec d'autres forces, renforçant alors l'Empire et la détermination de son peuple. Les sorciers bleus ont remarqué que des événements majeurs se présentaient à cette occasion, comme la réalisation de grands projets, l'avènement de nouveaux Comtes Électeurs ou le lancement d'une nouvelle campagne contre les ennemis de l'Empire.

RITES DE PASSAGE

À l'existence de chacun correspondent plusieurs étapes marquées par des rites de passage. *WJDR* décrit plusieurs de ces moments-clefs, notamment la naissance, le mariage et la mort.

Mais l'Empire est une nation très diverse, chaque province ayant ses propres coutumes et bizarreries pour ce qui est de traiter ces rites. Cette section élargit la liste d'événements déjà proposée dans *WJDR* et détaille un peu plus ce qui y est déjà présenté.

Grossesse et paternité

Quand une femme sent en elle les premiers émois de la vie, on organise une fête pour célébrer cette fertilité. On pratique des offrandes en l'honneur de Rhya et de Shallya, et un prêtre ou une prêtresse de l'un de ces cultes bénit son ventre avec des herbes et de l'eau sacrées. Le futur père part si possible seul dans la nature où il honore Taal, pour le don de la vie, et Morr, pour que l'enfant ne rejoigne pas son royaume trop tôt.

Des augures concernant le caractère et le destin de l'enfant sont souvent pratiqués durant les derniers mois de la grossesse. On demande à des femmes d'expérience, des prêtresses de Rhya et d'autres qui ont le troisième œil de veiller sur les mouvements du bébé dans le ventre de la mère, pour évaluer le type d'individu qu'il est destiné à devenir dans ce monde. Ces devins proposent alors d'altérer le terrible destin prédit, le cas échéant, par le biais de paroles et de techniques spéciales, moyennant un dédommagement. La plupart du temps, comme c'est souvent le cas avec la magie vulgaire et les superstitions, le rituel est parfaitement inefficace. Mais on sait que certains prêtres et sorciers suffisamment puissants ont pu changer la destinée d'un enfant encore dans le ventre de sa mère.

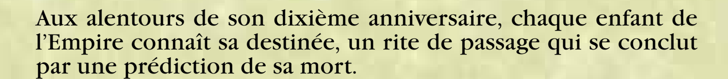
Naissance

En raison du taux élevé de mortalité infantile dans l'impitoyable Vieux Monde, chaque naissance est considérée comme un événement heureux. On remercie Shallya pour l'accouchement par des prières et des offrandes. La tradition est d'enterrer une pistole ou quelque autre pièce de valeur près du seuil de la maison. Cette monnaie est déterrée et offerte à l'enfant quand il atteint l'heure de l'éveil (cf. **Éveil**, page 155). Dépenser l'argent de naissance de quelqu'un est censé attirer une malchance extrême, assurant une vie de douleur et de chagrin. Les nécromants et les cultistes du Chaos prisent la monnaie de naissance des enfants que la vie n'a pas laissé atteindre leur éveil.

Anniversaire

La célébration d'un anniversaire est un événement sans grande cérémonie, au cours duquel la personne présente offrandes et sacrifices à Shallya pour qu'elle facilite son court passage dans le monde et assure sa bonne santé. Selon la tradition, la famille et les amis participent aux présents, quand ils ne les fournissent pas directement, comptant en outre sur le fait que le bénéficiaire fera de même au moment opportun.

Destinée



Aux alentours de son dixième anniversaire, chaque enfant de l'Empire connaît sa destinée, un rite de passage qui se conclut par une prédiction de sa mort.

La manière dont se déroule la destinée varie grandement d'une province à l'autre, même si on retrouve souvent un prêtre de Morr. Dans les froides forêts du Nordland, les communautés réunissent leurs enfants au nouvel an pour un grand festin de tourte sanguine et de bœuf afin de célébrer le « jour du destin » avant que la lumière du jour ne s'estompe et que le prêtre morien local n'entame les présages. Dans le Reikland civilisé, les Prophètes des Derniers Jours de Morr sillonnent le pays et mènent le rite chaque fois qu'ils rencontrent des enfants de l'âge adéquat. Ils sont plus rares à travers les plaines ondoyantes de l'Averland, si bien que les villages organisent des rites plus simples, sans prêtre, un ancien de la communauté ou un parent se chargeant de faire l'augure. À l'inverse, la destinée ostermarker est complexe. Elle se déroule chaque année, le jour du mystère, et demande des centaines de cierges, d'étranges chapeaux coniques ornés de crânes d'oiseaux et des offrandes de lait et de viande chevaline. Ces deux derniers éléments sont fermement tenus par les enfants qui psalmodient, tandis que des prêtres moriens se tiennent près d'eux, recouverts de sang et balançant de grands encensoirs en forme de crâne.

Quelles que soient les finesses du rite, une chose est immuable : à la fin, l'enfant blême s'avance pour qu'on lui annonce les circonstances de sa mort.

Exemple typique de destinée

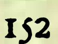
Le jour baisse, l'enfant nerveux porte les offrandes en hommage à Morr. On le guide devant le Prophète des Derniers Jours en toge noire. Les offrandes sont jetées dans un brasero consacré et les prêtres plaident auprès de la divinité pour qu'elle accueille ces sacrifices en son royaume à la place de l'enfant. Le Prophète des Derniers Jours allume alors des cierges noirs spécialement préparés. Une fumée épaisse et lourde en émane et enveloppe le visage de l'enfant selon des formes et des motifs censés représenter le destin de l'enfant. Le Prophète rapporte ce qu'il voit d'une voix lugubre et conclut que les sacrifices ne sauront apaiser le dieu des Morts que jusqu'au jour où la destinée appellera l'enfant.

L'enfant repart alors, désormais bien plus proche de la maturité, malgré ses larmes.

La destinée et les joueurs

La destinée des personnages est déterminée en consultant la **Table 6–2 : prédiction de la destinée**. Cela correspond aux paroles employées par le Prophète des Derniers Jours (ou son représentant) pour décrire la mort du personnage. Contrairement à de nombreux aspects du personnage, la destinée n'influe pas directement sur le jeu. Elle ne sert qu'à donner plus de profondeur et d'ambiance, plutôt qu'à limiter ce que le personnage peut ou ne peut pas faire.

Les conséquences de la destinée du personnage sur sa vie et son caractère sont laissées à l'entière appréciation du joueur. Il faut juste se rappeler que ce rite est presque toujours une expérience traumatisante pour l'enfant et que rares sont ceux qui en ressortent indemnes. Quand un joueur ne sait pas exactement comment la destinée doit influencer son personnage, il ferait bien de se poser les questions suivantes :



Comment as-tu vécu ta destinée ?

- Comment te sentais-tu avant le rite ?
- Que s'y est-il passé ?
- Comment as-tu réagi aux paroles du Prophète ?
- Les as-tu bien prises ? Mal ?
- As-tu préféré les ignorer ? Les accepter de bon gré ?
- La destinée influence-t-elle la manière dont tu abordes désormais l'existence ?
- Évites-tu certaines situations ? Mets-tu au contraire un point d'honneur à les affronter ?
- Que feras-tu si tu as affaire à une situation liée à ta destinée ? Y feras-tu face ? Fuiras-tu ? Auras-tu peur ? Feras-tu preuve de courage ?
- Dans quelle mesure as-tu peur de la mort ?

La destinée et la mort des personnages

Une fois que le dernier point de Destin d'un personnage est dépensé, l'échéance de sa mort se rapproche dangereusement. Mais il ne faut pas que les joueurs désespèrent quand cela se présente ; on n'en attend pas moins de l'univers cruel et périlleux de *WJDR*. Pour que la mort inévitable d'un PJ soit plus supportable, le MJ peut recourir à la règle optionnelle de la **Mort annoncée**.

Règle optionnelle : Mort annoncée

Quand un joueur se débrouille pour que son personnage meure en accord avec sa destinée, l'aventurier qui viendra le remplacer débutera sa carrière avec une promotion gratuite. Cet avantage ne doit être attribué que si le MJ estime que le joueur a correctement interprété la mort de son personnage.

La destinée et le meneur de jeu

La destinée est un excellent outil pour aider le MJ à gérer l'un des aspects les plus complexes de *WJDR* : la mort des PJ. De nombreux joueurs s'attachent à leur personnage et certains n'apprécient guère de le voir mourir. Le MJ peut employer la destinée pour remédier à ce problème.

Funestes indices

Quand un aventurier dépense son dernier point de Destin, le MJ peut préparer le joueur à la disparition inexorable de son personnage en laissant des indices rappelant sa fin imminente. Si la destinée d'un personnage est annoncée comme suit : « Tu es lié au nombre trois ! », le MJ peut faire intervenir ce chiffre dans ses descriptions ; trois PNJ accostent les aventuriers ; trois sous sont tombés en travers d'un chemin ; le bâtiment recherché est à trois pâtés de maisons ; etc.

Le MJ doit cependant faire attention à ne pas se montrer trop insistant, car ces indices peuvent perdre de leur intérêt si on y recourt une description sur deux. Mais parsemer çà et là quelques éléments du genre sert non seulement à préparer le joueur à la perte de son personnage, mais permet également des situations de jeu intéressantes. Comment le personnage va-t-il réagir à l'accumulation de signes avant-coureurs de son trépas ? Et ses compagnons de route ?

En outre, comme bien des joueurs se montrent plus prudents quand ils n'ont plus de points de Destin, les indices funestes peuvent aussi justifier cette soudaine circonspection, surtout pour un aventurier jusque-là téméraire.

Dans le cas de joueurs prudents qui participent à des aventures périlleuses alors qu'ils ont dépensé tous leurs points de Destin, le MJ peut choisir de recourir à la règle optionnelle de l'**Étreinte de Morr**.

Règle optionnelle : Étreinte de Morr

Quand le destin appelle un habitant du Vieux Monde, il arrive que l'individu se montre étonnamment audacieux et accepte bravement la mort au lieu de la craindre. Cette témérité fataliste est connue sous le nom « d'Étreinte de Morr », car on pense que



TABLE 6-2 : PRÉDICTION DE LA DESTINÉE

1d100	Le Prophète a dit...
01	Ta fin sera gluante.
02	L'eau salée est un poison dans ta gorge.
03	Quand tu seras seul et abandonné, Morr sera ton ami.
04	Les animaux des champs te guettent.
05	Ton destin est lié aux rouages de l'Étoile du Sorcier.
06	Une lame retenue entraînera une mort brutale.
07	La parole écrite épellera ton destin.
08	L'esprit broyé, ton corps cédera.
09	La curiosité ne te sied point, seule l'ignorance te protège.
10	Le souffle court accompagne tes derniers instants.
11	Ne noue pas le ruban, la plume ne porte pas ; oui, le paon est ton ennemi.
12	Ne t'inspire pas de Gnuthus, car ton maître compte tes jours.
13	Tu es lié au nombre trois !
14	Une bête de cuivre rugit pour toi !
15	La main glacée d'Ulric te guidera vers Morr.
16	Gare au sabot fendu, car il est ton bourreau.
17	Ne touche pas aux tripes ni aux boyaux carnés.
18	Comme tu as commencé, tu finiras.
19	Comme le soleil se lève, tu tomberas.
20	Ton destin te connaît déjà, mais il ne le sait pas.
21	Un étranger t'apportera plus qu'un présent.
22	Gare au jeune, à l'enfant, et même au bébé, en vérité.
23	Surveille Mammit comme Mummit, car ils veulent tous deux ta perte.
24	Gare à la bourse, à la besace et à la sacoche de velours.
25	Le corbeau répond certes à l'appel de Verena, mais Sa balance est lestée.
26	Les plus infimes des enfants de Taal se repaîtront de tes entrailles.
27	Le trait du dessinateur sera trompeur.
28	Le jour saint sera ton dernier.
29	Tu mourras au lit, mais pas dans le tien !
30	Tu nourriras la terre nue de ton sang.
31	Quand tu seras dans le besoin, Shallya te délaissera.
32	La faux moissonnera ta chair.
33	Ton âme aveuglée par la colère ne verra pas ton ennemi venir.
34	Un ami dans le besoin précipitera ta fin.
35	La lueur de Morrslieb puisera ton dernier souffle.
36	Des rats porteurs des cornes de Taal se hâteront à tes trousses.
37	L'épée ne servira point la justice, seule la souffrance viendra de son fil.
38	La comète à deux queues prendra son essor, tu sombreras.
39	L'eau veut ta mort, quel que soit son genre.
40	Ta mort se tapit dans le crépuscule.
41	La hauteur promet une fin bien basse.
42	D'amour sera ta dernière exclamation.
43	Gare à l'homme qui n'en est pas un !
44	Gare à la Vierge Aveugle, car Sa balance soupèsera ton âme.
45	Ton chariot brisé annoncera ta fin.
46	La brioche, la pâtisserie et la tourte ; Morr les prépare pour toi !
47	Quand sonne le glas, c'est à toi qu'il s'adresse.
48	La couronne de lauriers cache une épine empoisonnée.
49	Ne t'attarde pas à la selle, ni près de la corde.
50	Cacklefax saisit la monnaie de ton destin.
51	Le sablier se brise avant que ton dernier grain ne tombe.
52	Des ténèbres surgit le grand corbeau.
53	Le sang bleu éclaboussera le tien.
54	D'en haut vient la mort.
55	La peste et le mal noir te mettront à genoux.
56	Gare à la chair verte, elle te fera sombrer.
57	Méfie-toi de la verdure, le désastre se cache dans ses profondeurs.
58	Tel le danseur il te faut être, car des paroles déplacées attireront Morr près de toi.
59	La pire des pourritures te dévorera de l'intérieur.
60	Les dieux veillent sur ta destination.
61	Attention au forgeron ; ton destin repose en son art.
62	Refuse le baudrier de Grugni, car il entraînera ton trépas.
63	Prépare tes pièces au treizième carillon.
64	Le tambour bat ton glas.
65	L'œil et la vanité de Karya précipiteront ta perte.
66	Ton trépas brûle de flammes invisibles.
67	De la mauvaise réputation, viendra la mauvaise santé.
68	Morr te trouve nu le jour de ta naissance.
69	Va pour un bœuf, mais deux appellent le corbeau.
70	Ne convoite pas le sang ; il a soif de toi.
71	Au moment le plus sûr, tu failliras.
72	Gare à la bête des bois, Morr en a fait son messager.
73	Tu siroteras la coupe de la corruption.
74	Crains l'œuvre du Grimoire, elle t'est funeste.
75	Ta générosité te vaudra deux sous et une épée.
76	L'œil flétri sera ton prix et ton destin.
77	L'écho de la torture et de la douleur accompagne ton départ.
78	Ne suis pas les traces de Dragomas.

TABLE 6-2 : PRÉDICTION DE LA DESTINÉE (SUITE)

1d100	Le Prophète a dit...
79	Ton destin est marqué par la violence.
80	Ceux qui naissent dans le chaudron de Rhya édifieront ta pierre au corbeau.
81	L'absence affaiblira ton cœur.
82	La source myrmidéenne t'est venimeuse.
83	Méfie-toi de la corneille et honore le corbeau.
84	Mieux vaut la chèvre sauvage que garder un secret.
85	Les gens de Manann ne t'aimeront point.
86	Trois fois hanté, Morr viendra rétablir la paix.
87	Marche avec Vobis, car la certitude te volera le souffle.
88	Gare à l'ardillon du Seigneur du Meurtre ; il attend de te frapper dans les ténèbres.
89	La lame étincelante gravera ton départ.
90	De terribles machines crachent les flammes de ta destruction !
91	Ta fin n'est pas ultime !
92	Comme le flûtiste joue son air, ton cœur cède.
93	Le vert te terrassera.
94	La sombre rumeur précédera l'arrivée de Morr.
95	Comme Wymund tu te dresseras, jusqu'à ce que Shallya courtise tes ennemis.
96	Ranald t'abandonnera.
97	Ne songe pas au-delà de ta condition, car le changement est le héraut de Morr.
98	Morr envoie une vierge.
99	Sans la grande croix, tu prendras la mauvaise décision.
100	Alors qu'il s'apprête à rapporter votre destinée, le Prophète s'écroule mort, le visage figé dans une expression d'horreur.

la divinité s'est dévoilée au mortel pour lui montrer qu'il ne doit pas avoir peur de franchir le Seuil. Cet état est redouté par les tortionnaires car leur travail devient alors presque impossible.

Quand un PJ humain dépourvu de point de Destin réussit un test de Peur ou de Terreur avec un double (11, 22, etc.), ou survit à un coup critique dont l'effet critique a donné un double, le PJ acquiert aussitôt le talent Sans peur qui s'applique durant les 1d10 heures suivantes.

Si le MJ emploie cette règle, il peut être bon de s'assurer que des signes évidents de la destinée du personnage interviennent dans ses descriptions, afin de cristalliser la « révélation » éprouvée par celui-ci.

Éveil

Quand un garçon ou une jeune fille atteint la puberté, on dit qu'il se présente à l'éveil. Dans la plupart des provinces, on considère que l'enfant devient adulte, ce qui s'accompagne également du rite de la destinée (cf. page 152), bien qu'il ne reçoive pas systématiquement les responsabilités et droits de ses aînés. En théorie, c'est à partir de ce moment qu'il est en mesure de devenir apprenti artisan, de rejoindre l'armée ou de se faire prêtre. Dans la réalité, de nombreux enfants commencent à se former à leur vocation bien avant cela, notamment auprès de leurs parents ou d'autres membres de la communauté.

La cérémonie de l'éveil varie d'une province à l'autre, mais elle passe souvent par une petite fête entre amis et parents, durant laquelle le nouvel adulte est présenté aux dieux et à l'assistance. Un vêtement, un jouet ou autre objet appartenant à l'enfant est rituellement brûlé ou enterré afin de symboliser son passage à l'âge adulte. Une autre pratique très courante consiste à séparer les jeunes hommes et jeunes femmes de la communauté, puis de les laisser « choisir » leur futur conjoint (souvent sur les conseils appuyés de leurs parents). Cet épisode est perçu comme joyeux par les adultes, mais il est craint par les adolescents qui sont généralement extrêmement gênés. Dans certaines régions, ce cérémonial peut être considéré comme un serment de fidélité, mais dans d'autres, les « couples » peuvent changer d'avis dans un certain délai, le plus souvent jusqu'à la prochaine Mannslieb pleine.

Dans les contrées les plus sauvages de l'Empire, notamment dans le grand nord, l'orée du Talabecland et l'Ostland, les hommes emmènent les jeunes garçons pour les soumettre à un rite d'initiation rigoureux dans lequel ils doivent chasser et se trouver eux-mêmes à manger pour prouver leur aptitude à se servir d'armes. Ce rituel fait des victimes, la communauté ne tardant alors pas à oublier le nom de ces enfants disparus.



LE TRISTE RÉCIT D'ERWIN METZGER

Konrad fixait l'âtre.

— Je veux plus jamais m'approcher de cette rivière, père. Pas la peine d'insister.

— Tiens donc, mon garçon.

— Je suis plus un « garçon ». J'suis un homme maintenant.

— Eh bien, montre-le.

Otto leva les yeux vers son fils. Le garçon fronçait les sourcils, perdu dans ses pensées. Otto tapota la bûche recouverte de mousse qui était à côté de lui.

— Viens là, fils. Assieds-toi. Je t'ai déjà parlé d'Erwin Metzger?

Konrad regarda son père, hagard.

— Quoi?

— Le fils du boucher. Celui qui travaillait dans notre écurie quand j'étais un jeune gars. Il avait à peu près le même âge que toi maintenant quand il a décidé qu'il toucherait jamais plus d'objet tranchant.

Konrad eut l'air déconcerté.

— Il venait de...

— connaître sa destinée? fit Otto en souriant. Oui, exactement. Comment t'as deviné?

Konrad ne répondit pas. Otto opina de la tête et son sourire s'effaça. Apparemment, cela rassurait le gamin, qui vint s'asseoir près de son père. Otto en conclut qu'il pouvait continuer son histoire.

— Après sa destinée, Erwin s'est mis à craindre les cuisines et l'abattoir. Le moindre couteau le rendait blême. Son père le battait pour lui remettre les idées en place, mais rien n'y faisait. Avant même qu'Erwin puisse remercier Shallya pour sa onzième année, il s'était enfui.

— Il est parti de chez lui? demanda Konrad, choqué.

— Oui. Il avait très peur de désobéir à son père, mais il craignait encore plus les lames affûtées. Alors plutôt que d'affronter ça, il a préféré s'enfuir, fit Otto l'air soucieux. C'était une époque difficile. J'étais jeune, et sûrement stupide, et puis Erwin était mon ami. Du moins, c'est ce que je croyais.

— Que s'est-il passé?

— Je l'ai laissé se cacher dans le vieux kiosque. Je lui apportais à manger quand je pouvais et j'ai volé une fronde à ton oncle Kastor, pour qu'il puisse chasser. Les saisons se sont succédé, et je suis devenu un homme, mais Erwin est devenu... bizarre. Il lui arrivait de me provoquer quand je lui rendais visite, voire de m'accuser de vouloir lui planter un couteau dans le dos. Mais il se montrait le plus souvent amical et je lui disais tout. Pour mon dix-huitième anniversaire, mon père avait réuni mes amis pour faire des offrandes à Shallya. Comme on manquait de place, ton oncle Kastor devait loger au kiosque. Et pour m'assurer qu'il trouve pas Erwin, je suis allé lui rendre visite. Il était devenu sauvage et barbu, et il excellait à la fronde. Je lui ai dit de se faire discret pour quelques jours et de se tenir à distance de mon frère. Le lendemain matin, je suis allé à cheval jusqu'au kiosque pour ramener Kastor. Mais il y était pas. J'ai cherché partout, je l'ai appelé, mais il a pas répondu. Et puis, juste quand j'allais abandonner, je l'ai trouvé.

Otto secoua la tête.

— Il était pendu au vieux chêne, reprit-il, son poignard en travers de la gorge et ses habits rouges de sang. Je me suis écroulé à genoux. J'y croyais pas. Je voulais pas y croire. Mon frère...

Otto redressa le buste.

— Les yeux pleins de larmes, je me suis mis à courir. J'ai trouvé Erwin à côté de mon cheval. Il sanglotait en se balançant sur ses pieds, tout en répétant sans cesse les mêmes mots : « Il avait un couteau. Il avait un couteau. Il avait un couteau. » Je savais donc ce qui s'était passé et je n'avais plus le choix.

— Qu'est-ce que t'as fait?

— Je l'ai étranglé.

Otto se tut, les yeux perdus dans les flammes. Konrad saisit sa main.

— Père?

Il fallut quelques instants pour qu'Otto réagisse.

— Oui.

— On va pêcher?

Otto acquiesça et les deux hommes attrapèrent leur canne.

Mariage

Pour l'Impérial moyen, le mariage est une affaire des plus simples, faisant intervenir le couple et un prêtre d'un culte prêt à mener la cérémonie. En revanche, les mariages aristocratiques se font en grande pompe, car c'est le meilleur moyen d'étaler la richesse déployée par cette union de maisons. On attend alors du couple qu'il fasse des dons substantiels aux divers cultes, d'autant que les pairs des mariés évalueront leur fortune en fonction de l'ampleur de ces grâces.

Une tradition que l'on retrouve à travers tout l'Empire consiste à offrir une cruche, une assiette, un bol ou autre objet fragile. La loi autorise le couple à divorcer si l'objet se brise un jour, ce qui peut aussi bien arriver par accident qu'intentionnellement, même s'il est extrêmement misérable de rompre des liens familiaux si le bris est involontaire. Mais quand on connaît le côté superstitieux de la plupart des habitants du Vieux Monde, on comprend qu'ils perdent facilement confiance en l'avenir d'un mariage si la « cruche des noces » vient à se briser. D'autres voient un rapport direct entre l'état de l'objet et celui du mariage ; une cruche propre et polie traduit une union heureuse, tandis qu'une assiette sale et fissurée montre une alliance qui bat de l'aile.

Bien que la tradition veuille que l'homme demande à la femme de devenir son épouse, certaines contrées du Reikland et Wissenland du sud confient cette responsabilité aux demoiselles. On dit en outre que dans certaines régions nordiques, un seul homme peut avoir plusieurs femmes, mais la plupart des gens prennent cette rumeur pour une plaisanterie.



Divorce

Les divorces sont très rares dans l'Empire. Les nombreux liens à la terre, à la famille, à la tribu et à la province unissent les gens de tant de manières qu'une telle séparation est souvent inimaginable. Quand un couple décide de divorcer, il doit trouver un prêtre pour procéder à la cérémonie correspondante, de préférence celui qui avait officialisé l'union ou du moins, un représentant du même culte. Le couple est tenu de se présenter avec la corde ou l'écharpe d'alliance, qui est tranchée avec un couteau rituel par le prêtre. Ce dernier jette ensuite les deux moitiés dans un feu spécifique, ou dans une étendue d'eau si le mariage a été consacré par un prêtre de Manann.

Avant le début de la cérémonie, le couple doit s'accorder sur la répartition des biens, de la garde des enfants et des droits d'héritage. Cette étape peut prendre des heures, des jours, voire des semaines. Il peut arriver que l'aide d'un autre prêtre soit nécessaire pour trouver un accord (on considère comme très malavisé de demander conseil auprès du prêtre qui rompt l'union, la plupart refusant d'ailleurs tout bonnement de coopérer). Le divorce entre aristocrates est encore plus rare. On s'efforce de trouver une meilleure solution, car les enjeux sont souvent importants. Les familles, les villageois et les commerçants intéressés se mêlent souvent de ces affaires, si bien que le conflit matrimonial se transforme en bataille juridique.

Quille du compagnon

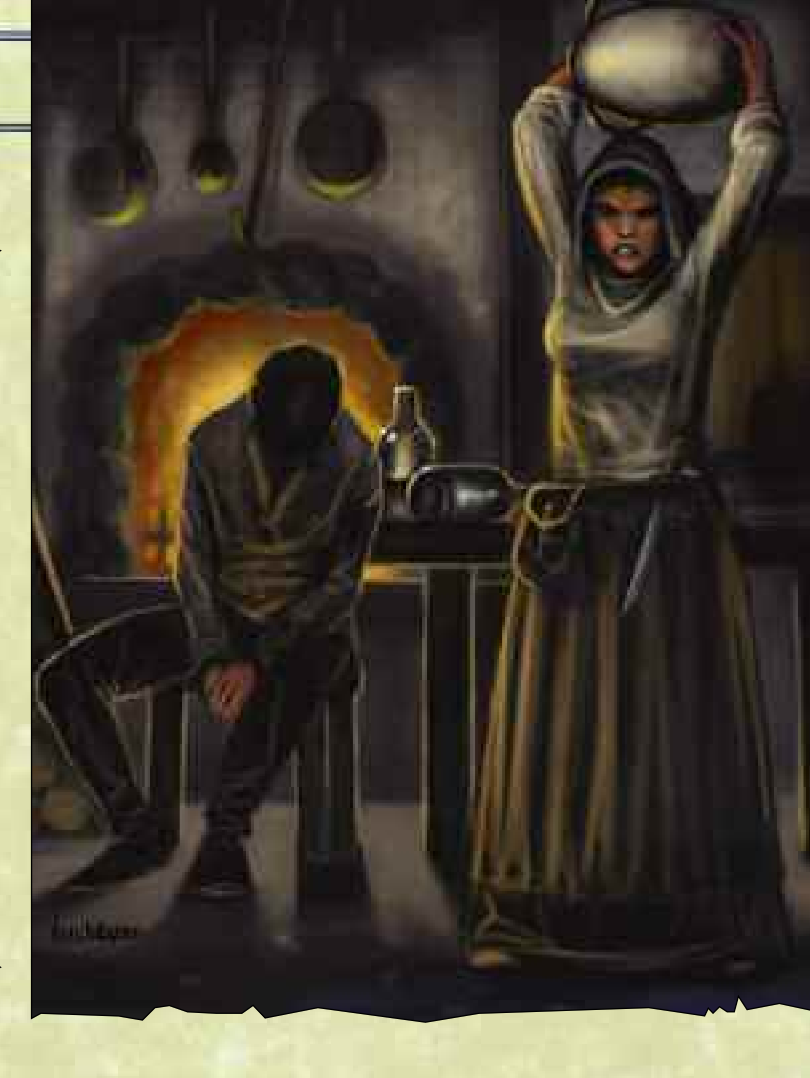
Le moment à partir duquel un apprenti est jugé digne de devenir compagnon donne lieu à une belle fête. Pour en arriver là, il doit néanmoins présenter son ouvrage de compagnon à son maître. Ce travail représente toute la compétence que son mentor lui a transmise et constitue en outre le seul objet considéré comme la propriété de l'élève, tout ce qu'il avait conçu jusque-là appartenant au maître. Si ce dernier estime que la pièce est valable et que toutes les « dettes » de l'apprenti sont selon lui acquittées, il annonce l'émancipation de son poulain à ses confrères et à ses voisins immédiats.

La tradition veut que la famille et les amis présents organisent une petite fête pour le compagnon. Ce dernier présente fièrement son œuvre à tous et reçoit les conseils de ses aînés sur ce qui l'attend. Il est de bon ton d'éviter les critiques de son travail. Des trésors de civilité sont déployés pour trouver les mots qui ne froisseront pas le nouveau compagnon ni le maître qui a jugé bon de le libérer, même quand l'ouvrage est loin d'être parfait.

À la fin de la fête, le maître offre trois pièces de monnaie au compagnon. La première sera dépensée durant le voyage qui l'attend, la deuxième servira à acheter le matériel nécessaire pour préparer son atelier et la troisième devra être conservée, pour rappeler à l'artisan les leçons apprises et le prix de ce savoir. Dépenser cette dernière pièce est considéré comme une grossière erreur et l'on pense de ceux qui l'ont fait qu'ils produisent des œuvres maudites.

DESTINÉE NON ACCOMPLIE

Il n'y a pas lieu de paniquer si un personnage meurt en contradiction avec sa destinée. En effet, il ne faut pas oublier que la plupart des Prophètes des Derniers Jours sont loin d'être infaillibles et que les signes transmis par Morr pendant le rite sont souvent bien obscurs pour la majeure partie des mortels.



Jour du soldat

Ceux qui optent pour la vie de soldat renoncent à bien des choses. Rejoindre l'armée revient à quitter sa famille, son foyer et tout ce qui lui était coutumier. Le jour du soldat est un rite de passage pour les nouvelles recrues ou les appelés qui sont jugés suffisamment compétents pour faire définitivement partie de l'armée au sein de laquelle ils ont été formés et ont parfois combattu. Le rite dépend du groupe militaire. Certains ordres chevaleresques soumettent leurs nouveaux membres à de longs et rigoureux rituels. La plupart des soldats ordinaires se contentent d'organiser une grosse fête pour célébrer la fin de leur formation éreintante. Certains le font alors qu'ils savent qu'ils partent à la guerre dès le lendemain, le rite pouvant alors prendre un ton fataliste.

Une autre tradition consiste à subir une scarification rituelle, un marquage au fer rouge ou des tatouages. Une lame acérée et brûlante est alors souvent appliquée contre le visage ou la poitrine de l'individu. On frotte ensuite les plaies de cendres ou d'encre, pour laisser une marque indélébile. Les tatouages représentant le blason impérial ou le symbole de l'unité sont aussi courants. En plus d'instiller le sens du devoir et une certaine fierté au soldat, cette pratique permet de retrouver les déserteurs et d'identifier les prisonniers de guerre. Ceux qui renient leur service tentent souvent de dissimuler leurs tatouages et marques sous d'autres motifs, bien que ceci soit considéré comme un acte de trahison de plus.

EXEMPLE DE FÊTES ANNUELLES LOCALES

Voici un exemple typique de la manière dont un petit bourg de l'Empire pratique ses rites, jours fériés et fêtes. Les villageois célèbrent la plupart des jours saints reconnus par le reste de l'Empire, mais ils ont leurs propres festivités et particularités, qui donnent toute sa personnalité à la communauté.

Bernloch est un gros village situé dans le grand-duché d'Averland. D'une taille appréciable (il accueille 250 âmes), Bernloch est bien connu pour son fromage à pâte dure, qui se vend à travers tout l'Empire. À la tête du bourg, on trouve la baronne Elise Alder, fidèle dévouée de Sigmar dont l'attitude austère et les pratiques strictes ont fait la notoriété. Les villageois sont des gens simples et travailleurs qui veulent simplement subvenir aux besoins de leur famille. De nombreuses coutumes anciennes sont encore respectées, ce qui se traduit dans les jours de fête.

Les fêtes suivantes montrent sont propres à la communauté. Les Bernlochers célèbrent probablement d'autres dates et événements mentionnés dans ce chapitre.

Nuit des sorcières (nouvel an)

Les habitants de Bernloch ont une appréhension particulière de la nuit des sorcières. Leur proximité avec la contrée maudite de Sylvanie et les collines Hantées explique que les morts foulent parfois véritablement la terre en cette sinistre nuit. Voilà pourquoi tout le monde reste cloîtré ce jour-là, pour prier et psalmodier bien fort afin de repousser les mauvais esprits. On accroche de l'ail au-dessus des portes et des fenêtres de chaque bâtiment, ainsi que des charmes et des parchemins recouverts de mots saints. Il arrive que de jeunes effrontés bravent les ordres et la sagesse des anciens en courant d'une maison à l'autre, mais certains disparaissent à jamais.

Premier caillé (1re semaine du mois de l'an nouveau)

Cette semaine correspond à la préparation du lait caillé des premiers fromages de l'année. On chante et danse gaiement pour que le produit soit le meilleur possible. Ce qui reste des fromages de l'année passée est enterré dans la nature, en guise d'offrande à Taal et Rhya.

Nuit de grâce (15 du mois des labours)

La nuit de grâce est un moment de romance et d'amour naissant, où les jeunes hommes se rendent chez celle qui anime leur cœur pour lui demander sa main. Ces hommes ont des fleurs dans les cheveux et portent une torche qu'ils tendent à leur favorite, à condition bien entendu qu'elle accepte la proposition. Si tel est le cas, la jeune femme invite l'homme à entrer chez elle et ils allument ensemble une chandelle spéciale en tenant tous deux la torche. La bougie brûle ensuite trois jours durant, informant tout le monde de leur intention de mariage. Mais si la bougie vient à s'éteindre, que ce soit volontairement ou accidentellement, l'homme ou la femme peut rompre les fiançailles sans perdre la face.

Jour du mystère (variable)

Le jour du mystère, les villageois se parent de costumes et de masques colorés avant de déambuler dans les rues en frappant sur des pots et des casseroles. On pense que cette fête était au départ destinée à chasser les mauvais esprits attirés par la plénitude des lunes jumelles. Mais dorénavant, le jour du mystère n'est pour le village qu'un prétexte pour boire du grog plus que de raison, se déguiser et faire quelques entorses à la bienséance.

Semaine de la tourte (1re semaine du mois des moissons)

Bien qu'il s'agisse d'une fête normalement propre aux halflings, l'exubérance de ce petit peuple bien représenté à Bernloch déteint sur tout le bourg. Cette période n'est pas très propice au travail, tout le monde se goinfrant de tourtes faites spécialement avec les fromages locaux.

Jour des caves (1er du mois du brassage)

En ce jour, on sort les énormes tommes de fromage affiné des nombreuses grottes calcaires des environs. C'est une date festive où on ne chôme pas. Les villageois responsables de la confection du fromage s'occupent de préparer celui-ci pour la communauté et pour le vendre hors du village. La tradition veut que l'on fasse rouler la plus grosse tomme jusque dans l'Aver, comme offrande à Altaver, la divinité mineure qui est associée au cours d'eau. Les gens du cru affirment que c'est une bénédiction du dieu qui donne ce goût unique à leurs fromages.



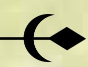


UN MONDE SAINT

« Et Myrmidia fut chassée et gravement blessée ; oui, précisément comme Elle en avait tant chassé. Et Elle découvrit un lieu paisible dans les montagnes, et Elle se reposa dans les bras de Sa sœur, qui versait des larmes d'amour et de frustration ; et alors, ce lieu devint saint par la suite, béni par le sang de Myrmidia et les larmes de Shallya. »

— **Bellona Myrmidia, Devenirs**

Chapitre VII



Dans tout le Vieux Monde, il existe des endroits étroitement liés au divin. Il peut s'agir de sites sacrés pour un dieu précis en raison d'un acte de dévouement ou d'un lieu témoin d'une incroyable démonstration de foi, voire d'un miracle. D'autres en revanche sont souillés par la main impie des Puissances de la Destruction. Certains avancent même que la Terre des Ombres, au nord, est entièrement dédiée aux Sombres Puissances. Quel que soit le dieu concerné, les sites liés au divin attirent des gens de tout le Vieux Monde, enflammant leur imagination en leur faisant miroiter des promesses de salut, d'espoir et de miséricorde, en somme d'une vie meilleure.

Les critères de transformation d'un lieu ordinaire en site saint ou impie sont très variables et hautement imprévisibles. Dans un bout de forêt, le meurtre d'une dizaine de pèlerins de Sigmar par des cultistes de Khorne ne produira pas de site saint, alors qu'un enfant tombé dans un puits en tentant d'échapper à des peaux-vertes donnera naissance à une nouvelle malédiction. Les voies des dieux sont impénétrables pour les mortels, y compris pour les prêtres qui passent pourtant leur vie à tenter de comprendre leurs méthodes. Toutefois, les sites sacrés sont souvent le fruit de causes communes et découlent généralement de la manifestation d'un dieu, d'un acte attirant l'attention d'une divinité ou de la présence d'un mortel particulièrement pieux.

Parmi les nombreux sites sanctifiés de l'Empire, les plus populaires sont ceux qui ont été témoins de l'apparition d'un dieu. Les manifestations divines authentiques sont des plus rares, la plupart des cultes les considérant même avec méfiance. Après tout, les dieux ne marchent pas parmi les hommes. Le problème, c'est que lorsque se répand la rumeur d'une telle apparition, des ouailles de toutes origines se pressent jusqu'à l'endroit en question, lançant prières et invocations pour trouver une solution à leurs maux, leurs problèmes ou quelque autre calamité. Ces manifestations ayant tendance à bouleverser des communautés entières, les prêtres réagissent promptement. Ils examinent l'endroit, interrogent les témoins et rendent leur verdict. En cas de doute, il leur arrive de charger les répurgateurs de punir les agitateurs et ils invitent les autochtones à retourner au travail. Ainsi, prétendre avoir été témoin d'une manifestation peut mettre une ville en danger, les affirmations fondées étant cependant récompensées par la création d'oratoires, autels et autres lieux de culte. Bien évidemment, les hommes d'affaires futés savent tirer parti de telles occasions, bâtissant des auberges destinées à accueillir les pèlerins, vendant souvenirs, amulettes et autres absurdités aux fidèles.

Parmi les autres sites sacrés d'importance, on trouve tous ceux qui ont été témoin d'un acte de martyre. Si certains adorateurs d'Ulric et de Myrmidia prétendent que tous les champs de bataille du monde sont sacrés, beaucoup de gens réfutent le point de vue de ces extrémistes, soutenant que les lieux liés à un acte d'abnégation suprême sont dignes d'être qualifiés de saints. Par exemple, un oratoire dressé au sommet d'un étroit col tiléen est connu sous le nom du Baroud du capitaine Tarlozzo. On dit qu'un adorateur de Myrmidia y repoussa une invasion d'orques, tenant seul pendant une journée entière en attendant des renforts.

Certains lieux ont une importance religieuse en raison d'une personne ou de gens qui leur sont associés. Un individu particulièrement pieux pourra ainsi assurer la sainteté d'un lieu tout simplement parce qu'il y a accompli son œuvre de mortel. Par exemple, la bibliothèque d'Isabella, en Estalie, est un lieu saint aux yeux de Verena car la sage Isabella y a passé la majeure partie de son existence en y étudiant et y rendant la justice. De grands événements peuvent également sanctifier un site, au même titre que les choix les plus simples. Le temple de Sigmar d'Altdorf est un lieu saint car le culte de Sigmar a décidé qu'il devait en être ainsi. Quelques lieux sont de nature sainte car cela a toujours été le cas, sans raison apparente. Le théâtre des Corbeaux de Luccini, où les prêtres de Morr se réunissent tous les dix ans à l'occasion de leur conclave, en est un bon exemple. Leurs archives affirment en effet qu'il a toujours été saint, mais aucune légende n'en donne la raison.

LIEUX DE CULTE

Oratoires, temples et autres lieux saints sont aussi nombreux sur la face de l'Empire que les plaies sur le dos d'un lépreux. Toutefois, le nombre de lieux saints dédiés à un dieu ne reflète pas forcément sa popularité ; certains dieux sont trop jeunes pour disposer de nombreux temples, alors que d'autres n'en exigent pas ou méprisent carrément la création d'édifices en leur honneur.

Sigmar, le dieu tutélaire de l'Empire, est assurément celui qui dispose du plus grand nombre de lieux de culte, alors que Ranald n'en a quasiment pas. Nouvelles venues dans l'Empire, les divinités « étrangères » que sont Myrmidia et Verena ont beaucoup moins de lieux saints qui leur sont consacrés que ne le laisse penser leur popularité. À l'inverse, le culte de Taal et Rhya affiche des milliers de sites sacrés, même s'ils sont souvent à l'écart de la civilisation, dispersés dans les forêts qui parsèment l'Empire. Morr a peu d'oratoires et de temples, mais chacun sait que les cimetières sont sacrés à ses yeux, et il y en a beaucoup dans le Vieux Monde…

La région de Middenheim est pleine de sites dédiés à Ulric, même si on en trouve également plus au nord. Les grands temples de Shallya sont rares en dehors des cités, mais la plupart des villes, jusqu'aux plus petits hameaux, disposent au moins d'un petit oratoire découvert. On dit que la mer est l'endroit le plus saint aux yeux de Manann. De toute évidence, le littoral est bordé d'autels et de temples, tout comme les principaux cours d'eau de l'Empire.

Oratoires

S'il y a bien une chose que tout voyageur risque d'apercevoir, ce sont les oratoires qui parsèment l'Empire. Le long de chaque route, de chaque sentier, on trouve des édifices, bien souvent très humbles, dédiés aux dieux. La plupart de ces oratoires sont très modestes, voire grossiers, et n'abritent rien de plus qu'une statue à l'image de Ranald, une icône de Sigmar ou un refuge consacré à Shallya. Certains sont très anciens et remontent à l'ère de Sigmar, mais d'autres sont fort récents et reflètent un point de vue moderne sur les dieux et leur place au sein de la société impériale. Quelques-uns sont de grande taille et suffisamment somptueux pour friser le statut de temples. Ils renferment généralement une idole consacrée à un dieu principal et quelques autels dédiés aux divinités mineures, esprits et âmes vénérées. Ces lieux, dès lors qu'ils n'ont pas été profanés par des pillards, sont décorés de fresques à couper le souffle, de statues peintes, d'autels réalisés avec art et de reliques mineures.

Tous les oratoires ne sont pas en bon état. Si les donations permettent de financer leur entretien, ils n'en demeurent pas moins sujets aux vols et aux déprédations. Certains tombent tout simplement dans l'oubli et se dégradent, notamment lorsqu'ils sont situés sur des routes peu fréquentées, alors que d'autres sont pris par les peaux-vertes, cultistes du Chaos ou hommes-bêtes, qui souillent ces sites à leur façon.

Temples



Les temples sont les pierres angulaires de toute religion active dans le Vieux Monde. Ce sont les lieux de culte des prêtres et du peuple. Toute ville abrite au moins un temple, si ce n'est plusieurs, dédié à chacun des dieux principaux (mais vous aurez beaucoup de mal à en trouver un qui soit ouvertement consacré à Ranald). Même les petits villages font de leur mieux pour entretenir un temple dédié à leur divinité tutélaire, la plupart se contentant néanmoins de simples oratoires.

À l'instar des oratoires, la qualité des temples dépend grandement de la communauté qui les abrite. Dans les hameaux les plus pauvres, un temple pourra être consacré à l'ensemble des dieux. Au sein des communautés plus riches, les temples consacrés aux dieux prennent parfois des allures de cathédrales, rivalisant avec les forteresses du Vieux Monde en termes de taille et de fortifications. Comme tout autre ouvrage, leur architecture dépend de la période de construction, de l'endroit et éventuellement de la mode en cours. Du coup, on trouve des édifices très curieux dans tout l'Empire.

Les temples sont habituellement tenus par tout un assortiment d'initiés, prêtres, scribes, gardiens et assistants. Toutefois, les temples situés dans les régions les plus reculées ne disposent parfois que d'un simple gardien, qui n'est même pas toujours prêtre.

Dans un temple, on trouve des idoles, statues, fresques, peintures et autres objets à l'image du ou des dieux tutélaires. La valeur réelle de ces objets dépend des richesses de la communauté, de la générosité de ses ouailles et de la situation locale. Les grands temples des villes les plus riches vendent parfois des reliques pour nourrir leurs prêtres et acheter des cierges, alors que de minuscules temples de trous perdus abritent de précieux artefacts et s'en sortent à merveille.

Pour plus de détails sur les temples dédiés à des dieux précis, reportez-vous au **Chapitre II : Les cultes du Vieux Monde**.





TABLE 7-1 : ASPECTS ALÉATOIRES DES ORATOIRES

La table suivante peut être utilisée pour épicer un oratoire donné. Jetez les dés deux fois, en ignorant les résultats déplacés ou contradictoires.

1d100	Résultat
01–05	**Carte :** l'oratoire abrite une carte, peinte sur un sol ou un plafond, ou encore sous la forme d'un parchemin cloué à un mur. Au MJ de décider où elle mène, si tant est qu'elle ait un sens.
06–10	**Richement décoré :** recouvert de feuilles d'or et de pierres précieuses, l'autel est décoré d'objets de valeur (4d10 co) qu'aucun voleur n'a osé chaparder. En effet, quelque gardien, qu'il s'agisse d'un être vivant ou d'un piège mécanique ou magique, a dissuadé toutes les tentatives.
11–15	**Populaire :** l'oratoire est particulièrement populaire auprès des autochtones. On y trouve toujours 1d10 personnes de jour, et moitié moins la nuit.
16–20	**Miteux :** mal entretenu et très fatigué, l'oratoire est délabré, même si on y trouve des signes d'offrandes récentes. Il n'abrite aucun objet de valeur.
21–25	**Ancien :** l'oratoire est particulièrement vieux et a été conçu pour traverser les siècles. Autre alternative, il aura été bâti il y a bien longtemps par une autre race ou peuplade, aux desseins inconnus.
26–30	**Mis à sac :** l'oratoire a récemment été pillé par des voleurs ; il n'abrite plus aucun objet de valeur.
31–35	**Cadavre :** un cadavre gît tout près de l'oratoire. Il peut être frais ou dater de quelque temps. Au MJ de déterminer la cause de la mort.
36–40	**Énigme ou code secret :** une étrange énigme figure au sein de l'oratoire. Jusqu'à présent, nul n'a réussi à la résoudre.
41–45	**Récent/réaménagé :** l'oratoire a été refait à neuf ; les peintures sont encore fraîches, les statues sont parfaitement neuves et les offrandes très récentes.
46–50	**Offrandes aux fidèles :** un prêtre ou cultiste a laissé derrière lui de la nourriture, des vêtements, des chaussures ou une arme accompagnés d'une note invitant les nécessiteux à se servir.
51–55	**Morne :** l'oratoire est simple et manque d'élégance. Il est dépourvu de peintures et d'idoles, et les offrandes proposées sont bien maigres.
56–60	**Habité :** un prêtre ou initié a pris en charge l'entretien des lieux et vit dans une petite maison ou masure attenante.
61–65	**Tape-à-l'œil :** l'oratoire est encombré de statues, peintures et autres éléments de décor de très mauvais goût.
66–70	**Abandonné :** l'oratoire est abandonné depuis bien longtemps et envahi par la végétation ou sur le point de s'écrouler en raison des intempéries.
71–75	**Solide :** bâtie en pierre et en bois, l'oratoire est solide et résistera sans problème au passage du temps. Ce qu'il a perdu en élégance, il l'a gagné en robustesse.
76–80	**Cachette secrète :** l'oratoire abrite un compartiment secret qui renferme peut-être un trésor, une relique ou quelque autre objet. Un **test de Perception Très difficile (–30%)** révèle la présence de ce compartiment. Il est possible qu'il soit piégé.
81–85	**Dégradé :** l'autel a été abîmé par des vandales ou des disciples des Puissances de la Destruction. Tous les objets de valeur ont disparu et les criminels n'ont laissé derrière eux que des inscriptions blasphématoires, graffitis et autres immondices.
86–90	**Artistique :** l'oratoire est une merveille artistique, fruit d'un artisanat somptueux et d'une conception plaisante.
91–95	**Offrandes généreuses :** quelqu'un a laissé dans l'oratoire une offrande d'une valeur de 1d100 co, des gemmes et autres biens précieux. Les voleurs risquent de courroucer les dieux, mais également les cultistes du cru.
96–97	**Climat étrange :** dans un rayon de 1,5 km autour de l'oratoire, le temps est curieux et capricieux, porteur de vents glacés au plus fort du printemps et de légères chutes de neige au cœur de l'été.
98	**Maudit :** l'oratoire a été maudit par une sorcière, les blasphèmes d'un cultiste ou l'une des Puissances de la Destruction. Il y a 10% de chances pour qu'une personne y priant soit frappée par une terrible malédiction dont le MJ doit déterminer les effets précis.
99	**Béni :** l'oratoire est béni par le dieu auquel il est associé. Il y a 10% de chances pour qu'une bénédiction (*cf. WJDR*) demandée par un pieux cultiste soit entendue et exaucée. Cela ne fonctionne qu'une fois par personne.
100	**Hérésie ! :** l'oratoire cache des idoles et autres objets blasphématoires sacrés aux yeux de l'une des Sombres Puissances, sortis lors des célébrations secrètes. Un **test de Perception Difficile (–20%)** permettra de découvrir cette cache d'objets impies.

TABLE 7-2 : ASPECTS ALÉATOIRES DES TEMPLES

Tous les temples ne sont pas semblables. La table suivante inclut divers aspects, situations et autres paramètres que vous pourrez utiliser pour décrire un temple. Jetez les dés deux fois, en ignorant les résultats déplacés ou contradictoires.

1d100	Résultat
01–05	**Riche :** le temple jouit d'une congrégation fortunée qui finance son entretien. Il est rempli d'icônes précieuses, de statues dorées à l'or fin et de peintures religieuses. De plus, pour éviter toute profanation, il est protégé par un petit contingent de templiers.
06–10	**Paranoïaque :** ce temple isolé est replié sur lui-même et frise la xénophobie. Les prêtres pourvoient à leurs besoins et n'accueillent pas les visiteurs à bras ouverts. Tous les tests de Sociabilité sont Difficiles (–20%) contre les membres du temple.
11–15	**Architecture imposante :** l'architecture de ce temple est impressionnante et constitue une véritable merveille locale. Les pèlerins font des kilomètres pour admirer l'endroit.
16–20	**Université :** ce temple est célèbre pour sa bibliothèque généreusement fournie en livres et parchemins. C'est également un lieu d'étude et de débats religieux.
21–25	**Ruine :** cet édifice ancien est à deux doigts de s'effondrer. Il est à peine habitable, conséquence probable de la guerre, du temps ou de simples malfaçons.
26–30	**Reconstruction :** victime du feu, de la guerre ou du vandalisme, le temple est en cours de reconstruction. La sécurité est très relâchée car tout le personnel normalement affecté à l'endroit n'est pas présent.
31–35	**Prêtre célèbre :** l'un des prêtres du temple (passé ou présent) est connu pour ses exploits, ses travaux ou son martyre.
36–40	**Vieux fort :** le temple a été bâti au sein d'un vieux fort abandonné et bénéficie donc de bonnes défenses, même s'il n'est pas forcément très esthétique. Du coup, il ressemble davantage à un complexe militaire qu'à un lieu de culte.
41–45	**Difficultés :** les temps sont durs pour le temple dont les ressources laissent à désirer. Les prêtres demandent constamment des dons aux visiteurs. De plus, le temple est en sous-effectif et sa gestion laisse à désirer.
46–50	**Artistique :** les prêtres du temple produisent des œuvres extraordinaires en termes de style, de grâce et de valeur. La plupart sont de bonne qualité, certaines étant même de qualité exceptionnelle.
51–55	**Généreux :** le temple a beaucoup à offrir, ou ses prêtres sont tout simplement très généreux. Les visiteurs peuvent donc s'attendre à bénéficier de repas gratuits, d'un lit douillet ou de conseils avisés.
56–60	**Travailleur :** les prêtres sont travailleurs et produisent de grandes quantités d'un bien ou service précis, qu'il est possible d'acheter avec une remise de 10% à 50% (1d10/2).
61–65	**Suspicion :** les prêtres se méfient des nouveaux venus. Tous les tests de Sociabilité effectués contre les habitants sont Assez difficiles (–10%).
66–70	**Ancien :** le temple lui-même est très vieux, mais le site sur lequel on l'a bâti est plus ancien encore, sans doute antérieur à la fondation de l'Empire. Ses origines ne sont pas forcément connues.
71–75	**Prêtre abominable :** le temple abrite un prêtre connu pour ses croyances douteuses, ses points de vue incendiaires ou son passé entaché.
76–80	**Épidémie :** une maladie (cf. page 136 de *WJDR*) frappe le temple. Les habitants ont été placés en quarantaine, mais ils ont besoin de nourriture et d'aide extérieure.
81–85	**Camp de réfugiés :** le temple abrite un grand nombre de réfugiés ; bien plus qu'il ne peut en accueillir.
86–90	**Relique :** le temple abrite une célèbre relique (cf. **Reliques**, page 248).
91–95	**Vengeur :** les prêtres détestent une race, nationalité, foi, profession ou classe sociale précise. Ils chassent, insultent ou s'en prennent à tout individu relevant de cette catégorie qui ose mettre les pieds chez eux.
96–97	**Route de pèlerinage :** le temple se situe sur une très importante route de pèlerinage et pourvoit plus particulièrement aux besoins de tous ceux qui l'empruntent.
98	**Maudit :** le temple a été délaissé par son propre dieu. Les cultistes et autochtones l'évitent, si bien que les prêtres ont bien du mal à réunir les fonds nécessaires à son bon fonctionnement. Le MJ devra choisir une malédiction liée au culte et à l'endroit ; l'effet frappe alors tous ceux qui se reposent ou prient au temple.
99	**Béni :** le temple est béni par son dieu tutélaire. Il bénéficie de donations très importantes, produit certains biens, est vu d'un très bon œil par les autochtones et reçoit de nombreux fidèles. De plus, les sorts appartenant au domaine de ce dieu bénéficient d'un dé supplémentaire au jet d'incantation s'ils sont lancés en son sein.
100	**Hérésie ! :** le temple abrite un culte du Chaos ! Mais chut, c'est un secret...

Monastères

Les monastères sont des temples consacrés à la formation de nouveaux initiés et prêtres. Souvent, ils sont autonomes et disposent de jardins, de champs et de vergers, voire de ressources inattendues, comme des vignes et des services de scribes. Les monastères abritent de nombreux dortoirs et pièces consacrés aux études. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VIII : La vie d'un prêtre**.

LE MONASTÈRE DE LA VIERGE NOIRE

« La Vierge Noire leva la main et Myrmidia dit : 'Qui es-tu pour me refuser la victoire ?'

Et la Vierge Noire de répondre : 'Je suis Nahmud, Princesse de mon peuple, et je suis bien loin de chez moi. Tu portes les armes et tu m'as sauvée, alors je te prie de croire en mes paroles : lorsque j'étais prisonnière d'Iscarius, j'ai entendu ses machinations, et je sais qu'il va te trahir.' »

— Bellona Myrmidia, Livre de la Transgression

La partie suivante décrit le plus grand monastère myrmidéen de l'Empire. Les nombres utilisés se rapportent à la carte de la page 165.

Le Livre de la Transgression du *Bellona Myrmidia* raconte l'histoire de la Vierge Noire, une femme sauvée par Myrmidia qui, en remerciement, prévint la déesse de l'embuscade qui l'attendait. Myrmidia chargea alors ses troupes de contourner le flanc de l'adversaire. La bataille qui eut lieu, connue sous le nom de Massacre des Trois Gorges, fut le tournant de la carrière de Myrmidia. La Vierge Noire prit alors la direction des montagnes, pour y mener une vie « d'étrangère sur une terre très étrange ». Dès lors, elle disparaît des archives myrmidéennes.

L'Ordre hermétique de la Paix de Nahmud

La Vierge Noire n'est citée que sept fois dans le *Bellona Myrmidia*, mais cela a suffi pour lui conférer un impact réel sur le culte myrmidéen. Trois ordres de chevalerie ont fait d'elle leur sainte patronne et deux ordres monastiques ont juré d'observer ses us moniaux.

Parmi eux, on trouve l'Ordre hermétique de la Paix de Nahmud, dont les membres sont plus connus sous le nom de léoricains.

Histoire des léoricains

L'Ordre hermétique de la Paix de Nahmud fut fondé en 1772 CI par un frère myrmidéen misanthrope, Leoric Monpelitti, sur les pentes des Apuccini. Monpelitti y avait découvert quatre poteries renfermant des parchemins parfaitement conservés, tous recouverts de motifs ésotériques représentant une noble femme à la peau d'ébène. Convaincu qu'il avait découvert le testament perdu de Nahmud la Vierge Noire, le frère contacta aussitôt son culte.

Après bien des années de querelles politiques et de tentatives avortées pour déchiffrer les parchemins, le grand temple de Rémas donna à Monpelitti la permission de fonder un ordre monastique dédié à leur traduction. Il baptisa son monastère *Eremitaggio di Nahmud* (ermitage de Nahmud) et attira à lui de nombreux érudits myrmidéens, tous plus sûrs les uns que les autres qu'ils allaient réussir là où tout le monde avait échoué. Cependant, le langage était trop complexe et les progrès réalisés furent insignifiants.

Un bon elfe…

En 2132 CI, une rôdeuse asur mourante fut amenée à l'ermitage par des autochtones terrifiés. Ne partageant par les superstitions des paysans, les léoricains recueillirent l'elfe.

Après un mois passé au sein de l'ordre, l'elfe en convalescence entendit par hasard parler du testament de la Vierge Noire et voulut en savoir plus. Après une longue discussion avec l'abbé, elle eut le droit de jeter un œil aux parchemins. À la plus grande surprise du supérieur, l'elfe connaissait cette langue complexe. Pour s'acquitter de sa dette, elle traduisit les textes. Malheureusement, elle ne comprit pas réellement les implications de sa traduction.

L'abbé, épouvanté par les révélations des parchemins, sut tout de suite qu'il ne pouvait se permettre aucune divulgation. Trois jours avant son départ, l'elfe eut un accident ; elle tomba du mur d'enceinte de l'ermitage et s'empala malencontreusement sur son épée.

Expansion

Avant 2132 CI, les léoricains étaient isolationnistes. Mais avec les funestes écrits de la Vierge Noire marqués au fer rouge dans leur esprit, les choses changèrent rapidement.

L'ordre entama alors une importante campagne d'expansion, fondant sept monastères en autant d'années. Des léoricains débarquèrent dans toutes les cités-états de Tilée et proposèrent les services de l'ordre au titre de professeurs et de conférenciers, le plus souvent dans les domaines de l'histoire et de la stratégie. Rapidement, leurs monastères furent inondés par les enfants de nobles tiléens influents, envoyés par leurs parents pour y apprendre auprès des plus sages myrmidéens des cités-états.

Lorsque fut déclenchée la Grande Guerre Contre le Chaos, l'ordre était bien établi et constituait un véritable bastion d'enseignement en Tilée. Des léoricains donnaient même des

RÈGLE OPTIONNELLE : PJ DE L'ORDRE DE LA PAIX DE NAHMUD

Si votre MJ le veut bien et que votre personnage est membre de l'Ordre hermétique de la Paix de Nahmud, vous pouvez ajouter les compétences et le talent qui suivent à toute carrière de culte avancée.

Compétences et talent

Commandement, Connaissances générales (Tilée), Maîtrise (une au choix)

conférences dans de grandes universités aux côtés des plus sages vereneéens, et les compagnies de mercenaires qui marchaient vers le nord pour soutenir les forces à bout de Magnus le Pieux abritaient nombre de capitaines et de généraux formés par l'ordre.

Une guerre sur plusieurs fronts

Alors que les chevaliers du Soleil répondaient à l'appel de Magnus au sein de l'Empire et que les Tiléens prenaient la direction du nord pour y faire fortune, les léoricains furent soudain attaqués. En l'espace d'un mois, plus de la moitié de leurs monastères furent la proie de mercenaires. Même si personne ne comprit pourquoi ils étaient victimes de telles attaques, les abbés en avaient une idée très précise : le testament de la Vierge Noire.

Ne souhaitant pas prendre le risque de contacter les autres ordres du culte myrmidéen, car ils n'avaient fait part de la traduction des textes saints à personne et ne désiraient pas changer leur ligne de conduite, ils se replièrent sur eux-mêmes. L'abbé du monastère de Sainte-Cornélie du Cloître, où les parchemins se trouvaient depuis un siècle, chargea son moine le plus fidèle de les dissimuler jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de danger. La nuit suivant le départ du moine, le monastère fut attaqué et rasé. Il n'y eut aucun survivant.

Le monastère de Jaeke

Lord Myrmathsson Jaeke von Hendorf devint grand maître des chevaliers du Soleil en 2303. Membre de longue date du cercle intérieur de son ordre chevaleresque, il avait reçu une éducation léoricaine et était le nouveau représentant de Myrmidia au grand conclave de l'Empereur Magnus. Avec la fin de la Grande Guerre, il put renforcer la place de son culte, nouvellement accepté au sein de l'Empire.

En croisant la route d'un léoricain meurtri dans la Reikwald, il eut une révélation : il devait fonder un monastère pour enseigner aux Impériaux les préceptes de Myrmidia. Le moine accepta de l'aider et aussitôt furent tracés les plans du premier monastère myrmidéen de l'Empire, au Wissenland, sur les terres de Jaeke.

Les travaux débutèrent alors. Myrmathsson Jaeke ne le savait évidemment pas, mais le moine en question était le porteur du testament de la Vierge Noire. Celui-ci inhuma alors son fardeau sous les fondations du tout nouveau monastère. Une fois l'édifice terminé, le moine devint le premier abbé myrmidéen de l'Empire. Il mourut trente-sept ans plus tard, sans avoir jamais parlé à qui que ce soit des parchemins cachés.

L'Art et la Vierge

« Haut sur son Trône de Sang Bleu,
Plus riche que l'Ind ou Haendryk,
Une Vierge Noire au regard acéré de Shallya
Regarda vers l'Ouest et l'orage envahit les Cieux. »

— Le Déclin de l'Ouest, Rickert Schartzmehr, 2412 CI

Les premières enluminures dépeignaient la Vierge Noire avec une peau aussi noire que le charbon et un visage si impérieux que certains tombaient à genoux en la voyant. Cette formidable interprétation a été exportée dans l'ensemble du Vieux Monde et tient aujourd'hui lieu de métaphore du mystère, de la perte et de la noblesse. C'est également devenu un thème récurrent en matière d'art et de poésie épique.

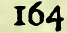
Note au MJ : utilisation du monastère de la Vierge Noire

Le monastère peut être inclus à toute campagne avec un minimum de travail. Peut-être la branche tiléenne de l'ordre tente-t-elle d'en prendre le contrôle, auquel cas les PJ sont engagés pour saboter ses efforts. Mais ils peuvent également être embauchés dans le but de retrouver le mystérieux testament de la Vierge Noire. Reste ensuite à voir comment intégrer l'endroit à vos parties. Les trois synopsis d'aventure suivants vous permettront de vous lancer, mais n'hésitez pas à faire preuve de créativité.

- *Les PJ sont engagés pour verser de la poudre sur la levure de la brasserie (**zone 25**). L'employeur, un agent d'une brasserie rivale, croit que cette poudre signera sa perte. Toutefois, il a été manipulé par la Main Pourpre (cf.* Tome de la Corruption *pour plus de détails) ; la poudre renferme de la malepierre et ne tuera pas les levures, mais provoquera de subtiles mutations chez ceux qui boiront la bière.*
- *Récemment, des robes ont été volées dans la sacristie (**zone 21**) et certaines rumeurs prétendent maintenant que des léoricains ont été aperçus dérobant le coche d'un noble. L'abbesse cherche des gens qui ne sont pas affiliés à son ordre, et donc au-dessus de tout soupçon, pour enquêter sur ce crime.*
- *Albrecht Oldenhaller de Nuln engage les PJ pour mettre la main sur une hallebarde antique enfermée dans l'armurerie (**zone 14**). Il ne dévoile rien de ses motivations, mais paye très grassement.*

Une fois les PJ sur place, inspirez-vous des différentes pièces pour ajouter des intrigues secondaires. Voici trois exemples qui vous donneront un coup de main dans ce sens.

- *Kehler (**zone 22**) entretient une relation amoureuse avec l'une des sœurs (Karlea Lächelt) et le couple a deux enfants. Kehler reçoit cependant une lettre de menace : s'il ne met pas un terme à son « union impie », ses enfants seront assassinés. Ne voulant pas inquiéter sa compagne, ni avouer sa faiblesse à ses pairs, il se tourne vers des étrangers pour l'aider.*
- *Un prêtre de Sigmar vit au Nid d'Aigle (**zone 5**) et cherche à persuader l'abbesse de revenir sur les traditions de l'ordre (cf.* **zone 23** *pour plus de détails). Il ne souhaite décidément pas échouer aux yeux de ses supérieurs et compte bien trouver des preuves de présence du Chaos parmi les prêtres, même s'il doit pour cela les fabriquer de toutes pièces.*
- *Gerlinde (**zone 12**) croit que l'oratoire de Shallya dont elle a la charge a été souillé par le Seigneur des Mouches, Nurgle, et elle sombre lentement dans le désespoir. Elle compte bien empoisonner l'ordre, pensant qu'une mort rapide est préférable à celle qu'offrent les affres d'une longue et douloureuse maladie.*





~ Au domaine von Siert, Altdorf. ~

Monastère de la Vierge Noire,
32 Nachgeheim, 2522.~

Mon seigneur et gentilhomme,

J'ai l'honneur d'accuser réception de votre lettre du 23, dans laquelle vous confirmez le souhait de voir votre fils faire l'apprentissage de l'art de la guerre au sein de l'Ordre hermétique de la Paix de Nahmud.

En réponse, j'accepte votre requête sans la moindre hésitation et vais prendre sur-le-champ les mesures qui s'imposent pour que des quartiers de qualité soient préparés à son intention. Afin qu'aucune difficulté ne se présente à vous pour trouver le monastère, j'ai pris la liberté de faire reproduire l'une des cartes de notre bibliothèque, incluse dans ce courrier, qui je le souhaite permettra à votre fils de venir à nous en toute sécurité.
Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à me contacter directement.

Abbesse van der Hoogenband,
Wissenland. ~

Gobelins dans les montagnes. Je pense qu'il essayait simplement de me faire peur.

24 Erntezeit

Nous partîmes d'Hendorf aux premières lueurs de l'aube
et arrivâmes au ~~monast mona~~ temple à la tombée de la
nuit. Le temps fut clément et notre voyage au sein des
collines des plus agréables. Nous rencontrâmes notre
première patrouille d'initiés, menée par un moine qui se
presenta sous le nom de frère Galendregt, vers midi, ces
rencontres devenant plus fréquentes à mesure que nous
nous approchions du temple. Quel spectacle nous offrit
cet édifice, niché aux pieds des montagnes !

Vue du temple depuis la route d'Hendorf.

Soeur Lächelt m'accueillit chaleureusement aux portes du temple et s'enquit de savoir si j'avais fait bin bon voyage. Une fois au sein du temple, je fus stupéfait de voir des hommes et des femmes se battre sur diverses aires d'entraînement, bien souvent les uns contre les autres ! Il semblerait que les rumeurs traitant de Myrmidia et de ses us étranges sont fondées ! La soeur m'offrit alors une visite guidée des lieux pendant que mes hommes déballaient mes affaires. J'ai dû passer pour un rustre tellement l'étonnement se lisait sur mon visage ; le spectacle m'a laissé litteralement bouche bée ! Je crois que je vais apprécier mon séjour en ces lieux.

Symboles aperçus

Soeur Lächelt

Quartiers se prolongeant dans la montagne

1 - Enceinte
2 - Corps de garde
3 - Pförtnerloge
4 - Quartiers des initiés
5 - Nid d'Aigle
6 - Grenier
7 - Quartiers des invités
8 - Ecurie
9 - Aires d'entraînement
10 - Ecurie
11 - Infirmerie
12 - Zone de quarantaine
13 - Grand vestibule
14 - Armurerie
15 - Amphithéâtres
16 - Quartiers des oblati
17 - Grande salle
18 - Salle de travail et bibliothèque
19 - Séchoir à fruits
20 - Bureau de l'abbé
21 - Sacristie
22 - Atelier
23 - Quartiers sacrés
24 - Volailles et bétail
25 - Brasserie
26 - Blanchisserie et puits
27 - Réfectoire
28 - Quartiers des cultistes
29 - Quartiers des pèlerins
30 - Potager
31 - Cuisines

L'ordre aujourd'hui

Aujourd'hui, l'ordre n'a guère changé depuis le XXIVe siècle. Il diffuse toujours et encore les préceptes de Myrmidia en dispensant ses cours à tous ceux qui peuvent se les offrir. En Tilée, l'éducation léoricaine reste très respectée.

Les monastères de l'ordre sont autonomes et conçus pour résister à une attaque et à un siège prolongé. La plupart acceptent les orphelins, qu'ils élèvent selon les coutumes myrmidéennes. Contrairement à de nombreux ordres, les léoricains croient dur comme fer en l'égalité des sexes et exigent que chacun bénéficie des mêmes traitements au sein de l'ordre et du culte.

Aucun léoricain vivant ne sait ce que renferme le testament de Nahmud, ni même où il se trouve.

Les environs

Le monastère de la Vierge Noire est niché dans les Montagnes Grises du Wissenland, à plus de vingt kilomètres d'Hendorf, une ville aujourd'hui connue pour son culte myrmidéen. Des champs et vergers grouillant d'activité bordent la route sinueuse qui gravit la colline jusqu'à l'édifice. Le temps est généralement doux, mais la chaleur estivale peut se montrer particulièrement étouffante.

La région étant dénuée de forêts et surveillée de près, il est rare d'y croiser la route de bandits et d'hommes-bêtes. Cependant, des gobelins de la nuit descendent parfois des montagnes. Enfin, la faune sauvage est abondante.

1. Enceinte

Les murs de granit du monastère font 6 mètres de haut. Y patrouillent les hommes du corps de garde (**zone 2**) ; ils abritent quatre petits canons forgés à Schmeidorf, au Middenland.

2. Corps de garde

Le corps de garde dispose de deux tours carrées reliées entre elles et surmontées chacune d'un toit en oignon s'élevant bien au-dessus de la porte en chêne. Les meurtrières, une herse et les créneaux en saillie sautent aux yeux, mais l'endroit jouit assurément d'autres défenses. Des baraquements assez vastes pour accueillir soixante hommes se tiennent au-dessus des deux salles de gardes, de chaque côté de la porte. Les officiers disposent quant à eux de quartiers privés dans les niveaux supérieurs des deux tours.

Le maître des gardes est le capitaine Bartolomo « Meo » Gallino, un Tiléen vindicatif aux superbes moustaches grises. Il passe le plus clair de son temps à réprimander ses hommes dans les aires d'entraînement (**zone 9**), à leur faire faire de l'exercice et à patrouiller dans la région.

Abbesse Birgitte van der Hoogenband

L'abbesse affiche une moue désarmante et se montre très ouverte vis-à-vis de ses interlocuteurs. Elle a un caractère de soldat et n'hésite jamais à s'atteler aux tâches où rires, plaisanteries et jurons sont de mise. Originaire du Pays Perdu, son lourd accent ne s'est pas atténué au fil des ans passés loin de Marienburg, à l'inverse de sa fascination pour l'argent.

C'est une grande femme mince, aux cheveux roux et ondulés qu'elle tresse généralement, aux yeux gris et aux nombreuses taches de rousseur. Son sourire facile lui a creusé de profondes rides d'expression autour des yeux et de la bouche, l'ensemble étant entremêlé de cicatrices moissonnées lors de sa vie de mercenaire, des années avant qu'elle ne rejoigne l'ordre. Elle a les bras, le dos et le ventre recouvert de tatouages, beaucoup étant assez grossiers et datant sans doute de moments d'ivresse, sans rapport aucun avec la piété.

3. Loge du portier

Le portier, Gebhardt Träger, et ses cinq subalternes logent dans la Pförtnerloge, un bâtiment massif ayant accès au corps de garde. Il est très fier de son travail et s'efforce d'accueillir lui-même tous les voyageurs qui font halte au monastère. Portier depuis vingt-trois ans, il a fait la rencontre de nombreux dignitaires et n'hésite pas à partager de nombreuses anecdotes avec tous ceux qui veulent bien l'écouter.

4. Quartiers des initiés

Les initiés de l'ordre sont organisés en escadrilles pouvant compter jusqu'à cinq membres, qui passent la majeure partie de leurs journées à s'entraîner dans les environs du monastère. Nul n'est à la tête de chacune de ces escadrilles ; en fait, tous les léoricains contribuent à l'entraînement et à l'enseignement. Les quartiers sont constitués de quatre grandes pièces, chacune réservée à une escadrille, mais on en trouve rarement plus de deux en même temps au monastère.

5. Le Nid d'Aigle

Le Nid d'Aigle est la grande tour de guet qui domine les environs. Trois hommes du corps de garde y sont stationnés jour et nuit ; en cas de danger, on fait sonner une cloche en cuivre. Deux des niveaux de la tour sont réservés à l'abbé. Toutefois, l'abbesse en place a renoncé à ces quartiers pour s'installer parmi les autres léoricains, l'endroit étant désormais réservé aux invités de marque.

6. Grenier

Le gros du grain du monastère est stocké ici, l'endroit étant également pourvu d'une aire (servant à battre le blé).

7. Quartiers des invités

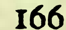
Ces quartiers sont réservés aux invités importants et abritent six appartements dotés de petits salons, de chambres à coucher et de chambres à l'attention des domestiques.

8. Écurie

C'est ici que l'on laisse les chevaux, leur fourrage et divers outils agricoles. L'étage abrite un grenier où vit le personnel, actuellement composé de quatre générations de Viehstall. Papy Ed est le plus vieux et veille sur ses descendants depuis un tas de foin moisi qui, d'après ses propres dires, n'aurait pas bougé depuis vingt ans. Souvent, il aboie des ordres à sa famille, fatiguée.

9. Aires d'entraînement

La cour du monastère abrite six zones de diverses tailles réservées à l'entraînement militaire. Deux d'entre elles au moins servent en permanence, opposant le plus souvent des oblati (**zone 16**) à des initiés (**zone 4**).



10. Écurie

Cette grande écurie est réservée aux destriers et à leur fourrage. Les palefreniers qui y travaillent sont persuadés d'être à un autre niveau que les Viehstall (**zone 8**) et leur adressent bien souvent des railleries narquoises. Là aussi, on trouve un grenier où vit le personnel, qui se situe au-dessus de modestes quartiers destinés aux templiers de passage.

11. Infirmerie

Le docteur Gaufrid Pfister tient l'infirmerie en compagnie de trois assistants. En plus des pièces réservées aux patients, on y trouve une petite échoppe d'apothicaire dans laquelle l'épouse du docteur vend cataplasmes et plantes. Les quartiers de la famille se trouvent au 1er étage. Enfin, un petit oratoire consacré à Verena, la mère de Myrmidia, se dresse devant l'infirmerie, dans un petit jardin.

12. Zone de quarantaine

Ce petit bâtiment est destiné aux malades qui ne disposent pas de quartiers. L'un des assistants du docteur Pfister (**zone 11**), Arzthelferin Gerlinde, s'occupe de l'endroit et de l'oratoire de Shallya, la sœur bien-aimée de Myrmidia, qu'on y trouve.

13. Grande salle

Le grand vestibule du temple arbore une fresque à la mode du sud dépeignant la scène de *Bellona Myrmidia* dans laquelle la déesse fait la rencontre de la Vierge Noire. Les fenêtres sont réduites au strict minimum et ne laissent guère entrer la lumière. Du coup, la fresque a conservé ses couleurs d'origine et beaucoup des autochtones la considèrent comme une véritable merveille.

14. Armurerie

Presque toutes les armes et armures du monastère sont rangées ici, l'ensemble pouvant équiper une petite armée. Un pan de mur entier est consacré aux armes d'entraînement, la plupart en bois. L'armure et les armes cérémonielles de l'ordre sont rangées à l'étage, derrière une lourde porte verrouillée à double tour.

15. Amphithéâtres

Ces pièces circulaires sont exiguës et hautes de plafond. Leur centre dispose d'un espace libre permettant aux frères et aux sœurs de donner les cours à plusieurs. Il est rare de ne trouver qu'un seul orateur léoricain car le style d'enseignement prend la forme de conversations, des questions et réponses prédéterminées étant soumises au public. Les cours sont également interactifs, les orateurs posant de nombreuses questions au public. On accède aux sièges par d'étroits escaliers qui partent du centre de chaque pièce (**zone 17**). L'accès aux amphithéâtres se fait par la **zone 23**. Les cours dispensés en ces lieux s'adressent aux léoricains uniquement. Les étrangers apprennent dans la grande salle.

16. Quartiers des oblati

Les léoricains qualifient les protégés du temple d'*oblati*. Ils acceptent nombre d'orphelins et d'enfants abandonnés des environs. Les plus jeunes partagent des lits dans une salle assez spacieuse pour accueillir une centaine d'enfants. Les adolescents (10 ans et plus) sont séparés par sexe et disposent de chambres à l'étage, chacune abritant une « aile » (groupe pouvant compter jusqu'à dix enfants). La plupart des oblati quittent ces quartiers à l'âge de 14 ans, le plus souvent pour rejoindre l'armée, entamer leur apprentissage auprès d'un marchand ou se marier. Certains restent cependant et deviennent initiés, mais c'est assez rare, car les léoricians encouragent leurs protégés à s'en retourner vers la société impériale, pour y diffuser la parole de Myrmidia parmi la population.

17. Grande salle

Cette salle, très haute de plafond, abrite de nombreux bancs et chaises, ainsi qu'une sacristie circulaire en son centre. Les léoricains y mènent les offices consacrés à Myrmidia, mais ils y donnent également des cours de stratégie et d'art de la guerre. Le monastère est même célèbre au sein de l'Empire pour ses grandes connaissances en matières militaires, si bien que certains n'hésitent pas à faire des centaines de kilomètres pour y prendre quelques leçons.

Les murs sont percés de fenêtres équipées de vitraux colorés dépeignant les plus grands héros de *Bellona Myrmidia*. Devant chaque fenêtre se tient une statue de 3 mètres du héros en question, ne portant qu'un pagne en soie autour de la taille et un casque tiléen archaïque sur la tête. Le plafond en forme de coupole affiche une peinture impressionnante décrivant Myrmidia naviguant vers l'ouest pour retourner auprès des dieux. Cette œuvre d'art ébahit généralement tous ceux qui la contemplent pour la première fois.

18. Salle de travail et bibliothèque

La salle de travail est pleine de bureaux usés et tachés d'encre, où les oblati les plus âgés et les initiés copient des parchemins sacrés et autres textes saints. Un escalier monte jusqu'à une librairie des plus sobres où sœur Otthild Taegert, une octogénaire vive d'esprit et très sèche, garde, entretient et restaure les volumes de l'ordre. Au-dessus, on trouve ses quartiers, que les oblati tiennent au chaud en permanence. Sœur Otthild vend des copies des textes de l'ordre, très populaires auprès des soldats et mercenaires de passage.

19. Séchoir à fruits

Cette petite salle en pierre sert à sécher les fruits. Un escalier mène au toit, où les fruits sont parfois laissés à sécher au soleil. Les fruits séchés sont utilisés dans tout un assortiment de rations préparées et vendues par l'ordre, mais également dans un plat que les léoricains adorent, la fromentée, mélange de blé tendre bouilli dans du lait avec du bœuf, du raisin, de l'abricot séché et des épices.

20. Sacristie de l'abbé

La sacristie de l'abbé a récemment été transformée en salle de réunion, car l'abbesse en place s'habille avec le reste de l'ordre, dans le but d'abattre les barrières qui la séparent des autres. La pièce lui sert aujourd'hui pour les conversations privées avec les visiteurs et autres membres de l'ordre. Elle y organise également les réunions traitant de l'avenir du monastère.

21. Sacristie

La sacristie abrite les robes de cérémonie que les léoricains portent durant l'office et autres événements de marque ne requérant pas le port d'une armure. Les membres de l'ordre portent par-dessus leur robe orange une chasuble jaune marquée d'un emblème représentant un soleil aux douze rayons ondulés. Le reste du temps, les moines et sœurs portent une culotte d'équitation ou une armure en cuir et une courte cape jaune pourvue d'un fermoir en forme de soleil.

22. Atelier

L'atelier constitue assurément la zone la plus bruyante et la plus nauséabonde du monastère. Répartie sur trois niveaux, une armée de forgerons, sculpteurs, tonneliers, orfèvres, selliers, cordonniers, tourneurs et autres tanneurs travaille quatre jours sur cinq. Tous les excédents produits sont vendus dans une boutique située au rez-de-chaussée. Le maître de l'atelier, Anders Kehler, dit l'Adroit, est un artisan plein de bon sens qui s'exprime avec un gros accent altdorfer. Il tient son atelier de façon ferme et juste à la fois.



23. Quartiers de l'ordre

Les léoricains pratiquent une forme d'ermitage moins poussée que celle des premiers membres de l'ordre, mais chacun vit néanmoins dans sa propre cellule. Ces quartiers abritent cinquante-trois de ces cellules sur deux niveaux, dont celles qui sont réservées aux membres de marque de l'ordre. Cependant, les léoricains ne faisant pas vœu de célibat (même s'ils s'interdisent le mariage), la vie en cellule n'est pas toujours solitaire, contrairement à ce que peuvent en penser de nombreux étrangers. Plusieurs des moines et sœurs vivent en couple (le plus souvent avec des fidèles non ordonnés), certains ayant même des enfants élevés parmi les oblati.

Toute cette activité extraconjugale n'est pas du goût des sigmarites de passage, qui pensent que cela crée une brèche dans les défenses spirituelles de l'ordre face aux Puissances de la Corruption. Du reste, l'archilecteur de Nuln a écrit à l'ordre par trois fois pour lui demander de renoncer à ce dangereux style de vie.

24. Volailles et bétail

Les enclos et la basse-cour abritent des oies, des poules, des porcs, des vaches et des moutons. Le gardien dispose d'une petite maison attenante aux enclos, où il vit en compagnie de sa femme et de leurs six enfants (cinq d'entre eux suivant les cours donnés aux oblati).

25. Brasserie

Une odeur bien distincte se dégage en permanence de la brasserie du monastère. Malt d'orge, houblon et provisions d'hiver sont stockés dans une grande cave, située sous la brasserie, où vivent également les neuf chats de l'ordre. La brune de la Vierge Noire, une bière noire et épaisse aux notes métalliques, est disponible dans tout le nord du Wissenland et très populaire auprès de l'armée de Nuln.

26. Blanchisserie et puits

La blanchisserie, qui s'occupe de toutes les lessives du monastère, est gérée par un personnel composé de douze hommes et femmes. Frau Tuttwitz, une femme large d'épaules, veille de très près sur les salles fumantes et n'hésite pas à corriger les intrus. Devant la blanchisserie est pendu du linge chaque jour où le temps est sec, entourant ainsi le puits du monastère d'un dédale de vêtements mouillés.

27. Réfectoire

Le réfectoire occupe trois niveaux et peut facilement accueillir tous les habitants du monastère. L'étage du haut est réservé aux événements spéciaux. Le réfectoire est toujours en ébullition, mais particulièrement bondé au lever du soleil, à midi et au coucher du soleil. Il fait également office de débit de boissons, si bien que l'on peut y boire, chanter, danser et discuter de manière plus générale.

28. Quartiers des cultistes

La plupart des individus non ordonnés qui vivent et travaillent au monastère sont logés ici, à l'arrière du complexe. Les quartiers sont taillés à flanc de montagne et sont suffisamment vastes pour abriter deux cents personnes, même si moins de soixante-dix s'y sont installées.

29. Quartiers des pèlerins

Les pèlerins et les voyageurs les plus pauvres sont accueillis ici. Répartis sur trois niveaux, ces quartiers sont modestes mais fonctionnels, et rarement occupés à plus de la moitié de leur capacité d'accueil.

30. Potager

Le potager est cultivé par le vieux Rosselini, qui vit seul dans le confortable cottage attenant. De mémoire d'homme, il a toujours vécu au monastère et est apprécié de tous. Le potager propose tout un assortiment de légumes et de plantes, dont certaines variétés bien plus courantes en Tilée que dans l'Empire.

31. Cuisines

Les grandes cuisines dégagent une chaleur et des odeurs alléchantes permanentes. Le maître queux, Anja Rastovic, un Ostermarker à l'accent à couper au couteau, ne travaille que trois jours sur cinq, laissant sa femme Béatrice, une Tiléenne à l'accent pire que le sien, organiser les deux jours restants. Le personnel comprend rarement ce que dit le couple, mais les plats sont toujours délicieux, ce qui est bien le principal.

LIEUX DE CULTE

La partie suivante décrit les particularités d'ordre général des lieux de culte consacrés aux divers dieux de l'Empire.

Lieux de culte de Manann

La plupart des temples dédiés à Manann se dressent sur le littoral de l'Empire, de Marienburg à la limite de la Norsca. Certains efforts ont été déployés dans le but d'implanter un temple sur les côtes d'Albion, mais tous ont été réduits à néant en raison de désastres inexpliqués, ce qui a fait avorter l'ensemble du projet. Les tentatives similaires visant le grand nord ont elles aussi échoué.

Les temples de Manann sont grandioses, comme c'est le cas de celui de Marienburg, ou plus modestes, alors conçus dans un souci pratique (de manière à résister notamment aux tempêtes qui frappent la côte). À première vue, la plupart ressemblent à de simples entrepôts et autres bâtiments communs sur les docks, mais les motifs en forme de vague et les décorations à l'effigie de la vie marine sont assurément des signes désignant un édifice religieux. Dans certaines communautés, les temples les plus riches et anciens ont remplacé le bois vermoulu par du marbre et autres ouvrages de maçonnerie. Le temple idéal mêle des images de la mer à de solides murs qui tiennent le vent, la pluie et le sel à l'écart.

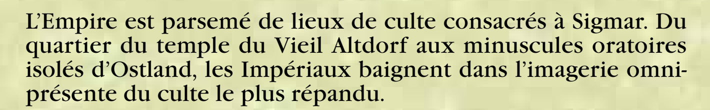
Contrairement aux oratoires, les temples bénéficient toujours d'un minimum de personnel. Si l'on songe aux endroits très difficiles d'accès où certains de ces lieux saints se dressent, les oratoires sont beaucoup plus nombreux que les temples. La plupart abritent au moins une statue, gravure ou autre ouvrage artistique rendant hommage à Manann. Ceux qui souhaitent lui rendre hommage en ces lieux y laissent des offrandes sous forme de poisson, de pièces de monnaie et de perles. Les marins qui partent pour un dangereux voyage prennent bien souvent le soin de s'entailler le bras, par exemple, et de laisser couler quelques gouttes de sang sur l'autel pour détourner l'attention de Manann pendant qu'ils sont en mer. Ainsi, beaucoup de ces autels sont tachés de sang séché, ce qui peut constituer une véritable surprise pour tous ceux qui ne sont pas au fait de cette pratique.



Le temple du Corail Rouge

Le temple du Corail Rouge est un petit lieu de culte parfaitement entretenu situé sur la côte, au nord de la ville de Salzenmund. Il est ainsi baptisé en raison du mystérieux corail rouge qui pousse non loin, ce qui est inhabituel dans les eaux froides du nord, une partie de celui-ci ayant d'ailleurs servi à la construction du bâtiment. Le culte voit tout naturellement le corail et le grand nombre de poissons qui s'y rassemblent comme des signes de la bénédiction de Manann. Au fil des siècles, le récif a grandi et diminué, le plus souvent à une vitesse alarmante ; les cultistes de l'endroit en sont venus à penser que la santé du corail est liée à celle de leur temple, mais également à celle de la mer et de l'influence de Manann au sein de l'Empire. Les prêtres du culte passent le plus clair de leur temps à observer le récif, nageant parmi les poissons malgré le froid des eaux, trouvant parfois certaines réponses dans le flux et le reflux des marées.

Les pêcheurs de la région entretiennent des relations courtoises mais distantes avec les prêtres. En raison d'un vieil accord, les prêtres fixent les lieux et heures où les pêcheurs peuvent jeter leurs filets. Cela envoie parfois les navires en des lieux étranges et dangereux, où l'on ne trouve pas forcément de poisson. Bien qu'ils ne soient pas très satisfaits de la nature aléatoire de cet arrangement, les pêcheurs ont cependant trop peur de Manann pour pêcher sur le récif sans autorisation.



Lieux de culte de Sigmar

L'Empire est parsemé de lieux de culte consacrés à Sigmar. Du quartier du temple du Vieil Altdorf aux minuscules oratoires isolés d'Ostland, les Impériaux baignent dans l'imagerie omniprésente du culte le plus répandu.

Presque toutes les villes de l'Empire (et chaque quartier des grandes cités) abritent un temple dédié au fondateur de l'Empire. Les hauts clochers dominent des labyrinthes de vieux bâtiments et sonnent à chaque Festag pour convoquer l'office hebdomadaire. Des gens issus de toutes les classes sociales assistant à ces rassemblements, la plupart des temples sont divisés en trois grandes zones, celles-ci prenant vaguement la forme d'un marteau. La zone menant à la sacristie, située en hauteur, est qualifiée de « manche », et c'est là que se rassemblent les fidèles du culte. La « tête » du marteau est réservée aux nobles, alors que la « panne » (la partie étroite de la tête, opposée au côté plat) accueille les cultistes d'autres fois. Dans les provinces où le culte de Sigmar est des plus courants, de nombreux temples surplombent la ligne des toits. Avec l'arrivée de Festag, les rues se vident et tout ce qu'on entend, ce sont les voix retentissantes des prêtres et des chœurs de fidèles.

La plupart des villages disposent d'un temple, même si les plus modestes doivent se contenter d'un oratoire, généralement constitué d'une statue du dieu ou d'un marteau stylisé. Les communautés dénuées de temple attendent l'arrivée des Marteaux d'Argent itinérants avec impatience, dans le but d'entendre la bonne parole de Sigmar et de prendre part à ses rites.

Enfin, de nombreux foyers de l'Empire abritent de minuscules lieux de culte consacrés à Sigmar. Les membres de la maisonnée prient à l'attention du saint patron de l'Empire et lui demandent de leur donner la force de surmonter tous les obstacles qui se dressent devant eux, comme il le fit jadis.

Les temples de Skaranorak

Quand il était encore mortel, Sigmar aurait noué une alliance avec la tribu des Brigondiens en terrassant Skaranorak, l'un des premiers dragons-ogres. Selon le *Livre de Sigmar*, ce conflit épique se déroula dans les Montagnes Noires et provoqua l'apparition de véritables crevasses.

En 545 CI, un frère sigmarite itinérant tomba sur une partie dévastée des Montagnes Noires et, selon lui, eut une vision très violente du combat. Avec cette preuve « indéniable », le culte demanda aussitôt aux Comtes Électeurs de l'Averland et du Stirland les ressources nécessaires pour y bâtir un grand temple.

Deux mille ans plus tard, il n'y a non pas un temple dans la zone, mais sept ! Ils sont entretenus par un chapitre de prêtres du haut capitulaire Marobaudes, chacun temple étant censé protéger un lieu important de la saga de Skaranorak. Des pèlerins empruntent chaque année la route de Zhufbar menant à Schramleben, où ils embarquent sur le bief Bleu pour rallier Sigmaringen, site abritant le premier temple de Skaranorak. Les sigmarites sont persuadés que Siggurdheim, la capitale perdue des Brigondiens, s'élevait ici jadis, le temple marquant ainsi le début du pèlerinage. De Sigmaringen, les fidèles s'enfoncent dans les montagnes en suivant un sentier battu menant aux six autres temples, le dernier ayant été bâti là où Sigmar tua le dragon-ogre. À l'intérieur du temple, on trouve même un fragment de roche haut de près de 2,50 mètres qui, aux dires des prêtres du coin, serait l'une des griffes du monstre, et donc béni par le sang de Sigmar.



LA CLAIRIÈRE NOIRE

La Clairière Noire est un lieu secret où les adorateurs du culte interdit d'Ahalt le Buveur réalisent leurs rites (cf. page 100 des *Héritiers de Sigmar*). Située sur les berges de la Söll supérieure, près de la ville de Geschburg, la Clairière Noire est sinistre et inhospitalière. Entourée de vieux chênes noirs et de saules noueux, elle prend l'allure d'une zone de roche nue (la terre y a été enlevée il y a bien longtemps par des forces inconnues) et rien n'y pousse. Les arbres eux-mêmes semblent se tordre et se plier, même là où le vent ne touche pas les feuilles.

La Clairière Noire est le lieu de réunion traditionnel des membres dispersés du culte d'Ahalt le Buveur ; c'est là qu'ils se livrent à d'horribles meurtres au nom de leur dieu banni. Bien que plusieurs malheureux soient déjà tombés sur la clairière (et y aient perdu la vie du même coup), nul n'a jusqu'à présent fait le lien entre la Clairière Noire et le culte d'Ahalt.

D'une manière ou d'une autre, la Clairière Noire reste cachée dans les ombres. Tous ceux qui n'appartiennent pas au culte d'Ahalt et qui la cherchent activement doivent réussir un **test d'Orientation Très difficile (–30%)** pour la trouver, même s'ils disposent d'une carte précise.

Lieux de culte de Taal et Rhya

S'ils sont vénérés dans l'ensemble de l'Empire, le culte de Taal et Rhya est surtout populaire dans le centre et l'est du pays, où l'influence de l'homme sur le milieu sauvage est encore limitée. La plupart des oratoires consacrés à cette paire de divinités sont fort modestes, prenant le plus souvent la forme d'abris situés loin des entiers battus ou encore d'autels à ciel ouvert en bordure des champs.

Les « temples » de Taal et Rhya prennent généralement l'apparence de gigantesques monolithes, de cercles de menhirs ou de monticules d'étranges pierres taillées. Certains ne sont rien de plus que des chênes centenaires dont l'écorce est recouverte de gravures sacrées. Les cultistes ne se rassemblent en ces lieux qu'aux équinoxes, solstices et pleines lunes. Le reste du temps, on prie seul ou en famille au sein de minuscules oratoires, les grands lieux de culte étant laissés à leur tranquillité. Cela ne veut cependant pas dire que les temples ne sont pas protégés, bien au contraire. Pisteurs, chasseurs, Coureurs des Bois et chasseurs cornus parcourent constamment les environs, alors que les prêtres sont généralement capables de parler avec les animaux de la région, ce qui leur permet également de veiller facilement.

La plupart des grandes villes abritent en leur sein un temple traditionnel de Taal et Rhya, le plus souvent symbolique, constituant une sorte de façade vers laquelle les citoyens et les autorités peuvent se tourner. Ces édifices se fondent généralement dans leur milieu et sont habituellement entourés d'un grand parc plus ou moins livré à lui-même. Les temples spécifiquement consacrés à Taal sont assez bas, entièrement construits en bois noir, et disposent d'un ou plusieurs saunas où sont menés les rites. Les temples dédiés à Rhya sont petits, modestes et confortables. En règle générale, ils sont entourés de champs de blé, mais toute autre culture est acceptable. De ces deux types de temples, ceux de Rhya sont les plus rares ; d'aucuns prétendent que c'est tout simplement parce que ses temples sont omniprésents dans l'Empire, qu'il s'agisse d'un endroit où se retrouvent au moins trois femmes ou du lit conjugal où est conçu un enfant.

La Pierre des Flots Fendus

La Pierre des Flots Fendus est le nom d'un temple sacré de Taal et Rhya situé au Talabecland. Il a été ainsi baptisé en raison de deux affluents du Stir qui se rejoignent au niveau d'une cascade où se dresse un monolithe de granit noir. Depuis des générations, les fidèles de Taal et Rhya s'y rendent, risquant leur vie en nageant dans les eaux tumultueuses et en escaladant le rocher pour y graver des mots et des images de louanges. Certaines gravures sont des plus anciennes et remontent à l'ère où Ishneros régnait sur la région.

Depuis quelques années, des hardes d'hommes-bêtes s'introduisent régulièrement en ces lieux et en menacent la sainteté. Des cultistes ont été chargés de protéger le temple, parmi lesquels des chasseurs cornus et des magisters d'Ambre et de Jade. Les escarmouches sont de plus en plus fréquentes et les prêtres commencent à recevoir de funestes visions de hordes entières d'hommes-bêtes débarquant dans la zone pour s'emparer des pouvoirs du rocher.

La Pierre des Flots Fendus renforce les pouvoirs des sorts associés à l'eau. Les magisters qui lancent des sorts de cette nature à portée de vue de la pierre ajoutent un dé aux jets d'incantation.

Lieux de culte d'Ulric



Les lieux de culte ulricains sont nombreux dans le nord de l'Empire, notamment au Middenland et dans le sud du Nordland. Là, l'iconographie du loup est dominante, si bien que la plupart des gens portent des amulettes en forme de tête de loup ou taillées dans des griffes de loup, ce qui leur permet de prouver leur attachement au dieu de la Guerre.

Les temples ulricains ressemblent davantage à des redoutes fortifiées qu'à de véritables lieux de culte et renferment habituellement tout le matériel nécessaire pour tenir durant des mois, voire des années, de siège. Tous ces temples abritent une flamme au sein de leur sacristie, symbole de la Flamme éternelle de Middenheim, les prêtres veillant à ce qu'elle ne s'éteigne jamais. Dans le cas contraire, les ulricains sont persuadés que l'hiver à venir sera des plus rigoureux. Ulric enseignant l'autosuffisance, invitant ainsi ses fidèles à compter sur eux-mêmes plutôt que sur lui, ses temples sont beaucoup plus calmes que ceux des autres dieux du Vieux Monde. Cela laisse aux prêtres le temps de s'organiser pour les grandes fêtes hivernales, de former les initiés et de se joindre aux campagnes militaires estivales. Les offices se tiennent au temple, mais ils sont irréguliers, l'été notamment. Les autochtones abordent le plus souvent les prêtres en privé, leur dévoilant leurs problèmes à huis clos dans l'espoir que les préceptes d'Ulric puissent les aider à les résoudre.

Les oratoires sont bien plus répandus que les temples. Ils bordent les routes du nord, plus particulièrement là où les loups ont l'habitude de chasser. Beaucoup arborent une tête de loup ou un U stylisé, mais les statues grossières représentant le dieu ne sont pas rares. Ils sont entretenus par des prêtres du Loup Hurlant ou par de pieux autochtones.

Mais les lieux de culte les plus courants demeurent tout de même les oratoires intérieurs. En règle générale, ils prennent la forme d'une statue sur laquelle on verse de l'ale (« La première gorgée est pour Ulric ! ») et où l'on range les armes pour qu'elles soient bénies. Presque toutes les casernes de l'Empire, y compris dans le sud, abritent un tel oratoire. Conformément à ce souci d'autonomie exigé par le dieu, ces lieux ne voient souvent passer aucun prêtre.

La Matrice du Loup

Les Fils d'Ulric croient être les descendants directs de leur dieu, d'autant que de dernier aurait eu des enfants avec des centaines, voire des milliers, de femmes. Ils tentent d'infiltrer le culte d'Ulric depuis des décennies car ils le voient comme une institution qui leur appartient de plein droit. Au plus profond des entrailles de l'Ulricsberg, le grand plateau sur lequel se dresse Middenheim, la secte dispose d'un petit temple de prime importance.

Selon les Fils, la Matrice du Loup aurait vu la naissance du premier enfant mortel d'Ulric. La mère, Griseldis, était la fille du chef teutogen, et prit la fuite dans les tunnels de l'Ulricsberg lorsque son père découvrit sa grossesse. Là, des loups d'Ulric lui auraient apporté de la viande et elle aurait l'eau d'une source sainte.

Du reste, on y trouve aujourd'hui encore une source, et l'endroit de cette fameuse naissance est recouvert de peaux de loup. Dix Fils d'Ulric s'y trouvent en permanence, mais des dizaines de fidèles s'y rassemblent lors d'événements religieux. Les Fils d'Ulric de sexe féminin y dorment souvent dans l'espoir que leur dieu fasse d'elles leur prochaine compagne.

Lieux de culte de Verena

Les lieux de culte de Verena sont généralement associés à l'un de ses deux aspects, l'étude et la justice. Quelques-uns mêlent les deux, comme l'école du Sage Marius de Wurtbad, un temple bâti en commémoration d'un important juriste et croisé, vivant il y a cinq siècles.

Les lieux de culte consacrés à l'étude sont généralement les sites de bibliothèques et d'écoles détruites sur lesquels on a reconstruit. Le temple de Nuln en fait partie. La légende prétend en effet que toutes les écoles furent rasées le jour fondateur de l'Empire, puis rebâties afin que la souillure des mauvais jours du passé n'entache pas la naissance d'un nouveau style de vie. Un certain nombre de prêtres verenéens souhaitent d'ailleurs créer des lieux de culte à Wolfenburg en y reconstruisant les écoles et bibliothèques. Ils prétendent cependant ne pas être motivés par la renommée de ceux qui ont fondé d'autres lieux de culte à la gloire de leur déesse.

Les lieux de culte consacrés à la justice sont généralement bâtis là où cet aspect a marqué les esprits. Aucun des tribunaux de l'Empire ne convient, si bien que ces sites se dressent bien souvent en zone rurale. Les vieilles cours de justice de Streissen font cependant exception à la règle ; Friedrich le Juste y fut juge pendant soixante ans au XXᵉ siècle, et l'on prétend qu'il n'a jamais condamné un innocent, pas plus qu'il n'a acquitté un coupable. On dit également que sa malédiction pèse sur tous ceux qui s'y trompent. Ainsi, après une série d'accidents et de décès inexpliqués parmi les magistrats en exercice, le tribunal de Streissen fut transféré vers la nouvelle cour de justice en 2014. L'ancien édifice est aujourd'hui un temple de Verena.

Le champ d'Ildebrand

Ildebrand était un répurgateur, connu et craint pour sa propension à exécuter tous ceux qui étaient soupçonnés de commerce avec les Puissances de la Destruction, avec ou sans preuve. Ses procès n'étaient que des parodies de justice. Un jour, il vint à Silberwurt, au Reikland, y dressa son tribunal et reçut presque aussitôt les nombreuses accusations de villageois, manifestement pressés d'affirmer que les moins populaires et les moins puissants d'entre eux pactisaient avec les Puissances de la Ruine.

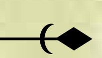
La première accusée fut Bertha, une vieille femme qui vivait seule dans une masure à la sortie du village. Ildebrand énonça les crimes dont elle était accusée, mais n'eut pour toute réponse que des borborygmes de terreur. Il se leva alors et prononça le verdict.

« Vous n'êtes qu'une vieille femme idiote, pas une hérétique », dit-il à la plus grande surprise de tous, y compris la sienne. « Vous pouvez vous retirer. »

Il poursuivit et acquitta tous les accusés, puis s'intéressa de plus près aux accusateurs, dont l'un se révéla être un adorateur de Khaine, trahi par les objets trouvés chez lui. Ildebrand l'accusa alors d'entrave à la justice et le fit pendre à un arbre.

Le temple de Verena qui s'y dresse aujourd'hui a été bâti tout autour de la parcelle et de l'arbre dont parle ce récit, mais certains répurgateurs prétendent aujourd'hui encore que toute cette histoire fut l'œuvre des Puissances de la Destruction.

Autres cultes organisés



Les autres fois ont relativement peu de lieux de culte au sein de l'Empire. Comme cela a déjà été précisé, Ranald n'en a quasiment aucun, alors que Myrmidia et Shallya sont originaires d'autres nations. Vous trouverez tout de même quelques lignes à ce sujet ci-dessous.

Myrmidia

L'influence de Myrmidia est clairement limitée aux provinces méridionales de l'Empire. Le temple de Nuln est l'édifice le plus important, mais le lieu de culte le plus marquant est de toute évidence une clairière du Reikwald, au sud d'Altdorf et à l'ouest de Grunburg. Elle marque en effet l'endroit où le capitaine Myrte terrassa jusqu'au dernier membre d'une bande d'hommes-bêtes. Elle était seule lorsqu'elle vit arriver les deux cents monstres, mais cela ne lui fit pas peur. Elle harcela, traqua et entraîna le groupe dans une série de pièges pour réduire son nombre, avant de se jeter sur les survivants.

Le culte n'y a jamais bâti de temple, mais enquête sur des sites situés plus au nord où la déesse est censée être intervenue pendant la Tempête du Chaos. Il espère y bâtir des temples et lieux de pèlerinage qui élargiront son influence.

Shallya

Si le culte de Shallya est traité avec respect, son seul véritable lieu saint de l'Empire est le couvent du Cœur Apaisé, dans les collines hantées de Sylvanie. La légende veut que tous les morts-vivants qui s'en approchent soient aussitôt détruits et que les eaux de la source du couvent puissent soigner la non-vie, rendant ainsi son statut de mortel à la victime. Elle est également censée soigner les malades en phase terminale.

Temples des autres dieux

Bien qu'ils ne soient pas aussi populaires et présents que les neuf divinités principales, la plupart des autres dieux décrits dans cet ouvrage disposent de temples, ou au moins d'oratoires, fondés en leur honneur. Selon le dieu en question, ces temples peuvent être grandioses et bâtis à la vue de tous, ou cachés pour éviter tout harcèlement et toutes poursuites de la part des autorités. Les cultes secrets préfèrent les oratoires aux temples car ils peuvent plus facilement les déménager en cas de besoin.

Parmi les lieux de culte les plus importants de ces dieux mineurs, on trouve le temple de Bögenauer de Bögenhafen, le temple de Händrich d'Altdorf et le temple de Clio de Carroburg. Ces temples sont de grande taille, bien aménagés et de plus en plus populaires auprès de la population locale (même si Clio n'est véritablement appréciée que des érudits et autres « gens de lettre »). Le développement croissant du culte de Händrich d'Altdorf et la taille du temple qui s'y dresse laissent penser que cette entité pourrait un jour atteindre le statut de dieu majeur.

Cependant, le temple de Händrich n'est que l'exception qui confirme la règle. La plupart des temples consacrés aux divinités de même envergure sont pauvres et de petite taille, les dons étant injectés dans l'entretien des lieux. Quand le dieu est question a des liens avec l'une des divinités principales, le temple local peut recevoir de l'aide ou bénéficier de la charité de leurs pairs fortunés.

Les temples des Puissances de la Destruction sont très rares au sein de l'Empire, et toujours dissimulés ou situés dans les régions sauvages, en marge de la société, là où les adorateurs peuvent circuler librement. Aussitôt détectés, ces lieux sont rasés par les autorités ou par des foules en colère armées de lances, de torches et d'une colère sans borne. Ces temples sont des lieux horribles, ornés de gravures blasphématoires, de crânes de victimes sacrificielles et autres objets profanes.

Temple de Clio la Scribe

Le temple de Clio la Scribe est étonnamment vaste et richement décoré pour une divinité mineure. C'est sans doute en raison des sommes importantes (ou « dons ») que les cultistes réclament en échange de leurs services de scribes, d'enlumineurs et de documentalistes. L'endroit bénéficie également de contributions importantes de la part de divers temples de Verena.

Situé au cœur de Carroburg, le temple est un vaste édifice carré pourvu d'une énorme porte en façade. Les murs sont recouverts de superbes gravures, de fresques et de mosaïques dépeignant Clio, Verena et des cultistes dévoués au travail. La bibliothèque est impressionnante et remplie d'ouvrages originaux traitant de philosophie, d'histoire et de théologie, le tout accompagné d'exemplaires d'autres volumes célèbres copiés par les scribes professionnels du temple.

En plus de l'habituel contingent de domestiques, gardiens et autres séculiers, le temple de Clio abrite plusieurs dizaines de scribes, enlumineurs et autres artistes professionnels qui passent leurs journées penchés sur leur bureau au sein des salles de travail parfaitement éclairées qui dominent le centre du bâtiment. Les cultistes y offrent leurs services à tous ceux qui en ont besoin, et ont même établi une échelle mobile pour s'adapter aux plus démunis, comme les petites gens qui ont besoin qu'on leur remplisse des documents administratifs. Mais pour les plus nantis, non seulement le temple travaille vite et bien, mais il produit en plus des textes et illustrations somptueux, si bien que même les épreuves ordinaires sont de véritables œuvres d'art. Le temple facture en conséquence, un

UNE VISITE AUX MORTS

Si on trouve un jardin de Morr dans chaque communauté de taille de l'Empire, il n'existe pas de lieu de culte plus sacré aux yeux du dieu des Morts, et donc pas de réelle destination de pèlerinage en son nom. Même le théâtre des Corbeaux de Luccini, le site le plus saint du culte, n'est pas un lieu idoine de pèlerinage.

Les prêtres du culte ont une explication à cela. Ils prétendent que Morr est le dieu des Défunts, et qu'à ce titre, les vivants ne sont pas son problème. Ainsi, un être vivant effectuant un pèlerinage au nom de Morr est sans doute comparable à un fidèle de Manann entreprenant une expédition en montagne. Au titre de dieu des Songes, il ne peut être vénéré que par le biais de voyages entrepris durant le sommeil. Enfin, en qualité de dieu des Morts, les vivants ne sont tout simplement pas éveillés à sa gloire.

Les gens pensent vénérer Morr quand ils assistent à des obsèques, si bien que le cheminement visant à assurer le repos d'un proche est parfois qualifié de « pèlerinage à Morr ». Certains habitants du Vieux Monde juxtaposent le rôle de pèlerin actif et le transfèrent au défunt. Ils considèrent le trajet du lieu du décès au jardin de Morr comme un pèlerinage, comme c'est parfois le cas des barques funéraires transportant les morts jusqu'à leur famille. Le corps des personnalités peut ainsi effectuer un pèlerinage en long et en large d'une province. Dans le cas de criminels connu, le but est de prouver leur mort ; pour les personnages de marque comme les Comtes Électeurs et les évêques, cela permet aux gens du peuple de leur rendre un dernier hommage. Plus rarement, ce type de rituel vise à embrouiller l'esprit du défunt, pour qu'il ne hante pas sa famille ou des innocents ; cela arrive notamment dans le cas de nobles dont la mort est suspecte. Ces nombreux types de pèlerinages prêtent parfois à confusion, tout particulièrement lorsque peu de gens savent que l'intéressé est mort.

« — Monsieur, pourriez-vous me dire où se trouve Herr Reinholt, je vous prie ?
— 'Lasse, vu v'nez deul manqua, guvnheur. L'a en pèlerin-nage du Altdorf.
— Bon sang ! A-t-il dit combien de temps il comptait s'absenter ?
— Lon-temps, ça pur sûr ! »

Les plus mystiques s'imaginent que la vie n'est qu'un long pèlerinage consacré à Morr et que la destination est liée à l'existence que l'on mène. Cependant, les lieux saints de Morr se situant dans le royaume des défunts, nul ne semble presser d'arriver à bon port.

Ceux qui font dans l'humour noir précisent que nul ne revient d'un pèlerinage effectué au nom de Morr, ce qui explique que le culte propose si peu de lieux saints. Beaucoup font tout ce qu'ils peuvent pour éviter de penser au dieu des Morts et d'attirer son attention. En effet, pourquoi partir à sa recherche quand il finit de toute façon par vous trouver ?



gros tome enluminé pouvant coûter plusieurs centaines de co. D'autres cultes envoient parfois leurs ouvrages les plus précieux à Carroburg pour que le temple de Clio les copie, à des fins d'archive.

Le temple grouille d'activité pendant la journée, mais ferme une heure le matin pour que les cultistes fassent de l'exercice dans la cour située devant le bâtiment. Les nouveaux venus en ville sont habituellement surpris de voir ces prêtres en robe marcher au pas avant d'entreprendre toute une série d'étirements et de gestes pendant que le maître tient la mesure au moyen d'une prière lente répétée d'une voix chantante.

Le grand temple de Haendryk de Marienburg

Marienburg est une cité qui tire sa prospérité de la mer et du commerce, si bien que Haendryk y est aussi important que Manann et y éclipse assurément tous les autres dieux. Le temple de Haendryk situé au port est soutenu par les nantis de la société marienbourgeoise.

Fidèle à la philosophie de son dieu, le temple n'accepte aucun présent et n'offre pas la charité. En revanche, les prêtres disposent en quelque sorte d'échoppes au sein du temple, où ils marchandent auprès des adorateurs le prix de leurs services ou de symboles religieux et de plaques votives.

Le temple investit également et propose même des prêts à des taux raisonnables, certains prêtres étant spécialisés dans la gestion de crédit. Même les aventuriers peuvent y emprunter de l'argent, bénéficiant d'avances en échange d'une partie des récompenses de leur prochaine entreprise. Subventionner ainsi une expédition permet également de bénéficier de la bénédiction de Haendryk lors du voyage. En revanche, tenter de tromper le dieu mènerait inévitablement à l'échec de la mission en question. Les prêtres sont payés à la commission sur les sommes qu'ils rapportent, leurs promotions au sein de la hiérarchie dépendant également de leurs résultats. Les répurgateurs dénoncent souvent le temple qui, à leurs yeux, vend les places au sein de son ordre. Les Marienbourgois trouvent cela étrange de leur part ; après tout, comment le culte de Haendryk pourrait-il fonctionner autrement ?

Cultes mineurs

En règle générale, les cultes de l'Empire ayant un ou deux lieux saints ne sont connus que de ceux qui vivent à proximité. Une poignée d'entre eux ont cependant acquis une certaine notoriété.

Parmi eux, on trouve la Gorge des Marées, sainte aux yeux de Manas et située sur la côte du Nordland. Cette gorge étroite est formée par le cours d'une petite rivière qui se jette dans la mer. Chaque jour, le niveau de l'eau change de 9 mètres entre les marées. Lorsque la marée est particulièrement forte, le niveau de l'eau peut varier de 30 mètres dans la gorge ! Une longue perche verticale en métal a été fixée à la paroi de la falaise, dont elle couvre toute la hauteur. Les plus fidèles adorateurs peuvent amarrer leur embarcation à cette perche, parcourue d'anneaux, et prier toute la journée, se laissant monter et descendre au gré des marées. Un petit oratoire consacré à Manas se trouve à chaque extrémité de la perche.

Wolfheim, quant à elle, est une petite vallée des Monts du Milieu sacrée pour Lupos le Loup. On dit qu'un loup au moins y est toujours présent, et qu'il est impossible d'y tuer ces animaux, quelles que soient leurs blessures. Les fidèles humains qui s'y rendent deviennent les proies de ces animaux sauvages et se contentent généralement de laisser des offrandes en bordure de vallée.

PÈLERINAGES

Presque tous les pieux cultistes font au moins un pèlerinage au cours de leur vie, car il s'agit là d'une entreprise des plus sacrées. Cependant, la définition du mot pèlerinage n'est pas la même pour tous les cultes. Certains considèrent que le circuit reliant divers oratoires est un pèlerinage, alors que d'autres exigent de leurs fidèles qu'ils voyagent bien loin de leur foyer. Étant donné l'extrême dangerosité des voyages au sein de l'Empire, la réalisation de longs pèlerinages est vue comme un acte des plus pieux. En effet, il faut être pourvu d'une grande foi pour entreprendre un périple sujet aux attaques de bandits et d'hommes-bêtes, sans compter les caprices du temps.

Ceux qui sont assez courageux ou stupides pour participer à un pèlerinage ont un caractère saint aux yeux de la plupart des citoyens et notamment des autres cultistes partageant leur foi. Il est de mauvais aloi de tourmenter un pèlerin, d'autant que cela attirerait la malchance ; cependant, bandits et brigands s'en moquent éperdument. Les pèlerins qui succombent aux dangers de leur périple trouveront le réconfort en leurs derniers instants en sachant que leur mort est considérée comme le plus pur des actes de dévotion.

Pèlerinages célèbres

L'Empire propose des pèlerinages à foison. Vous trouverez ci-dessous certains des plus connus et typiques.

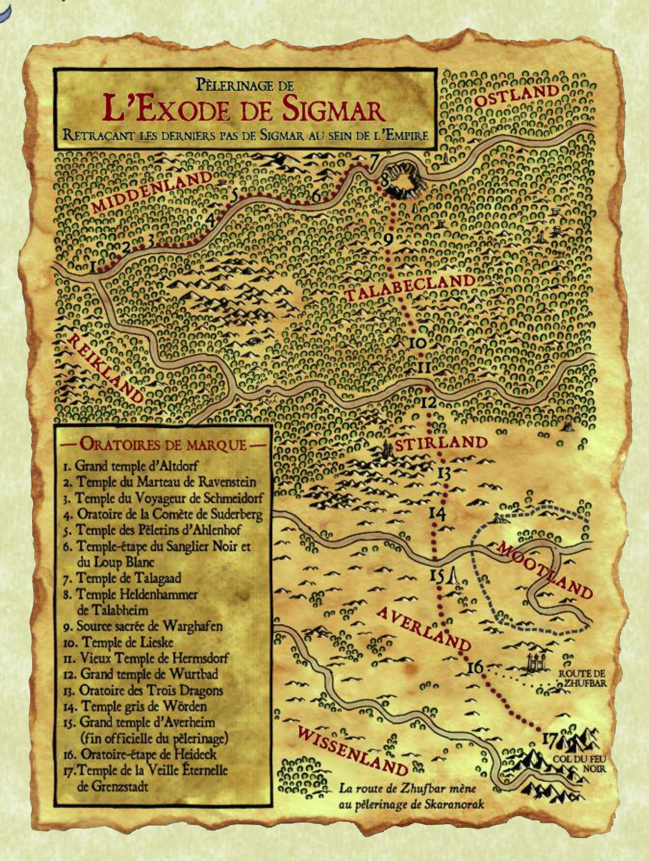
L'Exode de Sigmar

L'Exode de Sigmar, qui constitue assurément le pèlerinage le plus populaire, suit la route présumée que Sigmar emprunta en quittant l'Empire. Ce pèlerinage débute à Altdorf, remonte le cours de la Talabec jusqu'à Talabheim, puis suit la vieille route des Nains jusqu'en Averland. Beaucoup considèrent qu'Averheim est la « fin » officielle du voyage, mais certains le poursuivent jusque dans les contreforts rocheux du col du Feu Noir. Par beau temps, si rien n'arrive au pèlerin, le voyage prend tout de même deux mois. Les pèlerins s'arrêtent à de nombreux oratoires bâtis en chemin, qui présentent des aspects importants de la vie de Sigmar.

Le pèlerinage du Soldat

Ce pèlerinage est entrepris par d'anciens soldats, qui en profitent pour se purifier (physiquement et spirituellement) des trop nombreuses atrocités commises au champ de bataille. Les pèlerins réalisent ce voyage au nom de Myrmidia et se rendent jusqu'à Magritta en Estalie ou Rémas en Tilée, ces deux villes prétendant avoir fondé le culte de la déesse. Ces pèlerins-soldats croient que chaque pas les rapprochant de ces villes les débarrasse d'une partie du poids qu'ils ont sur les épaules ; Myrmidia seule comprenant les souffrances qui hantent le cœur de chaque soldat. La plupart des pèlerins entreprennent le voyage seuls, mais certains se réunissent en petits groupes, notamment après une campagne particulièrement difficile. Ils portent alors une robe blanche tachée de leur propre sang. Les brigands prennent généralement soin de les éviter, sachant le risque qui existe à se frotter à d'ex-soldats endurcis, beaucoup plus dangereux que de simples fermiers.





Voyage en mer

Ce pèlerinage est dédié à Manann et constitue souvent le dernier acte d'un vieux marin ou loup de mer sentant son heure approcher. Le pèlerinage commence au temple de Manann de Marienburg et suit le cours du Reik via Altdorf, puis celui du Stir pour s'achever à Krugenheim. Lors de ce voyage, le cultiste songe à la mer (et donc à Manann) dont il s'éloigne toujours plus, cette distance symbolisant la mort. Dès lors que le pèlerin atteint le temple de Manann situé tout près de Krugenheim, il laisse derrière lui tous ses biens matériels liés à la vie en mer. Il repart ensuite, en empruntant la même route, chacun de ses pas vers la mer le rapprochant de Manann et de sa récompense finale. Les pèlerins portent une robe bleue ornée du symbole de Manann, un motif en forme de vague, tout au long de leur périple. Les plus fanatiques avancent en file indienne, traînant derrière eux une petite ancre ou une vieille rame, augmentant le temps et la difficulté du voyage. Après un tel périple, beaucoup meurent une fois rentrés au temple de Marienburg, heureux d'avoir achevé leur pèlerinage.

Pèlerinage des Pierres

On entreprend ce pèlerinage au nom de Taal. C'est l'un des plus courts de l'Empire en termes de distance, mais également l'un des plus difficiles. Le pèlerin s'aventure dans des régions sauvages pour passer par une série de douze oratoires situés au cœur du Talabecland, sachant qu'il n'a pas le droit d'emprunter les routes ni de prendre le bateau ; le voyage se fait donc à pied, l'intéressé s'appuyant sur son sens de l'orientation et ses notions de survie. Une fois le douzième oratoire visité, il sacrifie un daim, un cerf ou un sanglier abattu en chemin et se baigne dans le sang de l'animal. La majorité de ceux qui font ce pèlerinage subissent des changements tels qu'ils ne peuvent ensuite plus entrer dans une maison. Cependant, il n'est pas impossible que ceux qui se livrent à ce pèlerinage souhaitent depuis longtemps mener ce genre de vie.

Pèlerinages et marchands



Les pèlerins constituent un véritable business. Lorsqu'ils traversent une ville ou un village, il leur faut bien évidemment trouver un endroit où dormir, manger, faire des emplettes, etc. Sur les routes fréquentées, certains commerces s'adressent exclusivement à eux. Bien que le droit impérial précise qu'il est interdit de tirer parti d'un pèlerin, exceptions et vides juridiques permettent aux plus malins de contourner les règles établies. Du coup, si les pèlerins trouvent généralement presque tout ce dont ils ont besoin en chemin, ceux qui se laissent emporter se retrouvent rapidement sans le sou, mendiant ensuite jusqu'à ce qu'ils arrivent à destination.

En règle générale, le prix des biens et services des pèlerins empruntant une route fréquentée connaît une augmentation de 10%, à moins que le propriétaire de l'affaire en question ne soit du même culte que l'acheteur. Ce prix peut être ramené à la normale au moyen d'un **test de Marchandage Assez facile (+10%)**. Bien évidemment, les propriétaires les plus malins évitent d'augmenter leurs prix quand un noble ou un officiel se trouve dans les parages. Les pèlerins les plus habiles exploitent ce détail et n'hésitent pas à entamer les négociations en présence d'un représentant des autorités.

Le Pèlerinage des Doigts

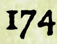
« J'ai 'tendu dire queul Goldkopf il a eu sa cinqu'ème croix ! J'peux pas l'croire ! Y disent qu'tu dois faire l'boulot de von Walfen pour ça… Pas possible queul Goldkopf y soit rentré là-d'dans ! T'as vu la taille d'ses… murs ? »

— Hugi les Bonnes Ficelles, voleur d'Altdorf

Contrairement aux membres des autres grands cultes, les fidèles de Ranald ne disposent d'aucun oratoire jusqu'où se rendre, d'aucun oracle obscur à consulter, d'aucun temple lointain d'une importance vitale. En fait, les prêtres de Ranald invitent les cultistes à entreprendre un voyage bien différent : le pèlerinage des Doigts.

Le sens exact de ce périple varie selon les villes et les prêtres. Le seul point commun, c'est que huit tâches (une par doigt, sans compter les pouces) doivent être réalisées pour parvenir au terme du pèlerinage. Dès qu'il en réussit une (chacune étant plus difficile que la précédente), le pèlerin a le droit de se tatouer une croix sur l'un des doigts. Rares sont ceux qui obtiennent plus de quatre croix.

Ranald étant le patron de bien des aspects de la vie au sein de l'Empire, ce qui inclut le jeu, le vol, les affaires et bien plus encore, la voie de chaque pèlerin est bien distincte. Cependant, tous les pèlerins sont sûrs d'une chose : à un moment ou un autre, ils devront réunir une grande quantité de marchandises au pas de course !



Il faut également noter que le marché des cartes des pèlerinages les plus populaires est en pleine expansion. Du reste, toutes les villes situées sur un parcours donné sont pleines de colporteurs proposant les dernières mises à jour tenant compte des ponts effondrés, des glissements de terrain et autres dangers. Des marchands peu scrupuleux vendent aussi des cartes détournant les pèlerins des axes principaux pour les mener dans de véritables guets-apens, récupérant ensuite une commission sur les gains des bandits.

État d'esprit d'un pèlerin

Qu'est-ce qui peut donc pousser quelqu'un à tout laisser derrière lui pour se rendre en quelque province lointaine ? Cette question offre plusieurs réponses. Certains plient bagages pour rendre hommage à leur dieu ou, plus communément, pour apaiser un dieu qu'ils pensent avoir offensé. Certains périples trouvent leur origine dans un drame ; des récoltes détruites, une affaire qui décline, un proche qui développe une mutation, etc. En entreprenant le pèlerinage, le cultiste espère impressionner le dieu en question et bénéficier d'une faveur ou d'une autre, comme recouvrer la santé, faire en sorte que chacun oublie la mutation d'un proche ou que les affaires reprennent, etc. Le but est rarement l'appât du gain (même s'il est possible de s'enrichir en jouant toute une nuit dans un relais de pèlerins). Le pèlerinage est une bonne façon de caresser un dieu dans le sens du poil pour qu'il vous voie sous un meilleur jour.

Cependant, tous les pèlerins ne sont pas sincères dans leurs croyances. Beaucoup voient le pèlerinage comme une bonne façon de fuir l'ennui qui plane sur leur village ou d'échapper à une dette, un devoir ou quelque ennemi. Dans bien des provinces, une personne qui entreprend un pèlerinage fondé (la définition de cet adjectif restant sujette à débat) voit ses dettes et taxes gelées en son absence. Du coup, il n'est pas rare de trouver des débiteurs, escrocs et voleurs « trouver la foi » et entamer un pèlerinage pour reporter le payement de leurs dettes.

Une fois sur la route, le pèlerin est censé passer son temps en contemplation silencieuse, à prononcer des mantras sacrés ou à débattre de la philosophie du culte avec ses compagnons. La plupart des pèlerins voyagent en groupe pour partager les repas et la compagnie de voyageurs, mais également à des fins de protection mutuelle en raison des brigands, gobelins et autres horreurs qui n'hésitent pas à fondre sur les proies solitaires. Les pèlerins sont censés affronter ce genre d'épreuve, chacune mesurant leur foi et leur force de caractère.

LA ROUTE DE COURONNE

Le pèlerinage menant au temple de Shallya de la ville de Couronne est l'un des plus populaires de tout le Vieux Monde. La plupart de ceux qui l'entreprennent sont malades ou estropiés et espèrent ainsi être soignés par la miséricorde de Shallya une fois arrivés à destination. Le fait que les gens débutent ce pèlerinage malades explique le taux de mortalité anormalement élevé en chemin.

Le pèlerinage débute officiellement au temple de Shallya d'Altdorf. Quelques pèlerins rejoignent la route plus tard, mais à moins qu'ils ne vivent à un endroit ou un autre de celle-ci, la plupart des gens préfèrent partir d'Altdorf. Cela s'explique assurément par une croyance selon laquelle Shallya serait beaucoup plus impressionnée par les gens qui font l'intégralité du pèlerinage. Mais la raison principale, c'est que le temple d'Altdorf s'arrange pour que des groupes de pèlerins voyagent ensemble et encourage à juste titre des guerriers à se joindre à eux. De solides rumeurs prétendent même que le temple paye parfois des gardes quand il n'arrive pas à convaincre des hommes d'armes d'accompagner les pèlerins par simple charité.

Les prêtresses d'Altdorf consignent les noms de tous ceux qui entreprennent le pèlerinage et prient quotidiennement pour eux jusqu'à ce qu'ils reviennent au temple ou que deux ans se soient écoulés. Près d'un tiers des pèlerins, et plus particulièrement ceux qui viennent de régions lointaines de l'Empire, renoncent une fois arrivés à Altdorf et se contentent de la bénédiction des prêtresses locales.

La plupart des pèlerins marchent car ils ne peuvent s'offrir d'autre moyen de transport. Certains doivent être portés par des amis ou tirés au moyen de charrettes à bras, car ils n'ont pas la force de se déplacer seuls. Une fraction minuscule a le pécule nécessaire pour vivre convenablement tout au long du voyage ; les autres en sont réduits à la mendicité, la plupart avant même d'être sortis de l'Empire. Certains sont arrêtés pour vagabondage, d'autres se tournent vers le vol et sont pris, alors que d'autres encore, souffrant d'inanition, meurent tout simplement de la maladie qui les frappe. Une demi-douzaine de temples situés sur la route allant d'Altdorf au défilé de la Hache sont tout spécialement tournés vers les besoins des pèlerins. Trois sont des temples de Shallya, les autres étant consacrés à Morr. Selon les superstitions, on a plus de chances de mourir quand on avance vers un oratoire de Morr.

Les pèlerins shalléens n'ont pas à acquitter le droit de passage du défilé de la Hache s'ils ne portent aucun objet de valeur. Des contrebandiers tentent d'en profiter en se déguisant en pèlerins pour faire passer des objets soumis à des taxes très élevées, si bien que les péagers sont obligés de fouiller ceux qui prétendent ne rien avoir. Les pèlerins qui ont assez d'argent pour le voyage ont généralement les moyens de payer le péage.

Pour les auberges, c'est une tout autre histoire. L'une d'elles, *Le Puits de Miséricorde*, située à deux jours de marche de la frontière de l'Empire, offre le gîte aux véritables pèlerins, qui se limite cependant à un abri grossier. Ce dernier se trouve tout de même dans l'enceinte de la palissade qui protège l'établissement, l'aubergiste étant pour beaucoup considéré comme un modèle de charité et de piété. Les autres auberges exigent des pèlerins qu'ils payent leur couche, comme tous les autres clients. Parfois, les pèlerins fortunés payent pour l'ensemble du groupe, mais beaucoup sont obligés de camper à l'extérieur de l'auberge.

Enfin, certaines sections de la route n'ont aucune auberge à proposer. Ainsi, la piste de Ludwig est si longue que seuls les cavaliers et les meilleurs marcheurs peuvent la parcourir en moins d'une journée, si bien que beaucoup doivent camper au beau milieu du col. Étonnamment, certains survivent à la nuit passée à la belle étoile.

Le temple de Shallya du Montfort offre de nombreux logements destinés aux pèlerins et, grâce aux généreuses donations des gens soignés par Dhuoda aux Mains Blanches, un prêtre faiseur de miracles de la dernière génération, il propose également six repas à chacun. Ce temple est également l'endroit où les citoyens de l'Empire échangent leur robe blanche, symbolisant Shallya, contre la robe jaune que portent ses fidèles à Couronne. Les prêtresses leur précisent qu'il s'agit là d'une obligation légale et d'une injonction de leur déesse.

Les pèlerins doivent payer le péage aux portes de Montfort. Ceux qui sont arrivés jusque-là ont certainement les ressources nécessaires pour mettre la main sur la somme exigée, légalement ou non. Les prêtresses invitent leurs ouailles à payer pour les pèlerins, au titre de la charité shalléenne, mais les abus retentissants de marchands et de courtisans ont rendu les habitants très méfiants.



La route part ensuite vers le nord, au travers des contreforts montagneux. Le relief est accidenté et quasiment impraticable pour les chariots, mais des auberges dédiées à Shallya parsèment la route, si bien qu'on en trouve une par journée de voyage. Sir Chroderis, un chevalier du Graal, est connu pour arpenter la route et venir au secours des pèlerins. Ces auberges et la présence du chevalier expliquent que la piste s'enfonce au cœur de la Bretonnie plutôt que de passer par le Pays Perdu. Ainsi, très peu de pèlerins se perdent entre Montfort et les Sœurs Pâles. En revanche, parmi ceux qui prennent d'autres routes, un sur vingt seulement ressort du Pays Perdu.

On trouve des auberges dans l'ensemble des Sœurs Pâles, jusqu'au temple lui-même. Les rois de Bretonnie ont toujours soutenu ces établissements, le roi Louen Cœur de Lion se montrant des plus enthousiastes dans ce sens. Cependant, les tentatives effectuées dans le but d'en ouvrir au sein du défilé de la Hache et de l'Empire ont échoué en raison des attaques d'orques et de bandits. Nul n'a pu prouver que les aubergistes de la route en étaient responsables, mais certaines rumeurs font état d'une véritable conspiration.

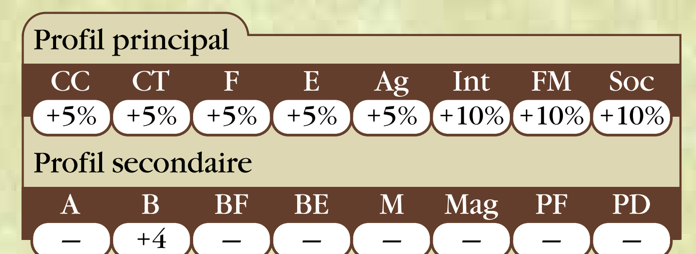
Si les auberges facilitent la partie bretonnienne de la route, il convient tout de même de préciser qu'un pèlerin sur dix seulement arrive à Couronne en vie. Ceux qui y parviennent sont reçus par la grande prêtresse en personne, certains bénéficiant même de soins miraculeux.

Les pèlerins doivent ensuite rentrer chez eux. Plus de la moitié de ceux qui rentrent de Couronne sont guéris, ce que le culte n'hésite pas à crier sur tous les toits, et ce qui en pousse d'autres à tenter l'aventure. Ce qu'on sait moins, c'est que moins d'un sur cent en revient...

Pèlerin
(carrière de base, condition spéciale)

L'oratoire de sir Severich de Verena. Le temple sigmarite des Trois Saints. L'avènement du Cœur de Taal. Lointaine Heiligerburg, la Sainte Monture de Shallya. Les routes menant en ces lieux, et bien d'autres encore, sont encombrées de fidèles. Quels que soient le coût, la difficulté et la dangerosité du voyage, des gens de tous horizons se rendent vers ces lieux saints, chacun ayant ses raisons pour affronter les horreurs du Vieux Monde. Les pèlerinages les plus populaires attirent des milliers de pénitents chaque année, les routes étant flanquées de marchands de souvenirs, d'oratoires, de temples, de péages et de bandits prêts à tirer parti des plus démunis. Les quelques pèlerins qui survivent aux épreuves qui les attendent portent le symbole de leur périple, généralement une broche ou un collier bien précis faisant allusion au dieu tutélaire de l'intéressé et à sa destination.

~ PÈLERIN ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+4	–	–	–	–	–	–

Compétences : Commérage *ou* Orientation, Connaissances académiques (théologie) *ou* Résistance à l'alcool, Connaissances générales (une aux choix ; en rapport avec la route du pèlerinage), Expression artistique (conteur), Langue (une au choix ; en rapport avec la route du pèlerinage), Marchandage, Perception, Soins des animaux, Survie

Talents : Grand voyageur, Résistance accrue

Dotations : symbole religieux

Accès : au choix

Débouchés : Démagogue, Fanatique, Hors-la-loi, Initié, Moine, Vagabond



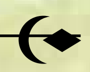


LA VIE D'UN PRÊTRE

« Oh ! C'est sûr, nous passons nos journées à prier les dieux. Une fois que nous avons frotté les escaliers du temple, balayé les allées, reprisé les robes de cérémonie, poli les cuivres de l'autel, préparé le petit déjeuner et le dîner et que nous sommes allés chercher des vivres en ville. Ensuite, et ensuite seulement, nous prions »

— Detlef Siegerheim, initié morien

Chapitre VIII



Les prêtres sont considérés avec respect, envie et pitié par la plupart des habitants du Vieux Monde : du respect parce que ce sont les intermédiaires des dieux, de l'envie parce que le temple subvient à leurs besoins et que leur existence est bien plus confortable que celle de leurs ouailles, et de la pitié parce que leur vie ne leur appartient pas tout à fait, cette vie régie par des commandements bien plus stricts que ceux auxquels le plus pieux des dévots accepte de se plier.

Cependant, la vie d'un prêtre n'est pas entièrement consacrée au culte. On ne peut pas passer chaque minute en prière, ni consacrer toutes ses journées à travailler aux objectifs de sa foi. Que font donc les prêtres de leurs journées, et pourquoi diable quelqu'un voudrait-il embrasser cette profession ?

« Avant d'entamer le service divin, termine donc ton travail terrestre ! »

— Admonestation typique

LA VIE DES PRÊTRES

C'est un enfant étrange que celui qui dit à sa mère qu'il veut être prêtre quand il sera grand. Certains se sentent incités à servir une puissance supérieure dès leur plus jeune âge, mais seuls les femmes et les hommes les plus dévots vouent leur existence à la prêtrise. Toutefois, beaucoup entrent dans les ordres pour échapper à un autre sort, parce qu'on les y contraint ou après qu'un horrible événement ne change à jamais leur perception du monde. Quelle que soit la manière dont ils sont amenés à emprunter cette voie, le Vieux Monde ne manque pas d'ecclésiastiques.

Dans l'ensemble, les habitants de l'Empire respectent tous les dieux. La plupart les vénèrent tous à un moment ou à un autre, priant un dieu particulier selon l'occasion. De rares individus se vouent à un seul dieu et en font la principale préoccupation de leur vie quotidienne (sans toutefois ignorer les autres dieux ; il faudrait être inconscient). C'est parmi ces quelques personnes qui développent une affinité pour une divinité particulière que naissent les prêtres.

« Il n'y a guère de différence, en vérité. J'ai échangé mon armure contre ma robe et le champ de bataille contre le temple. Dans cet état d'esprit, on pourrait dire que la congrégation représente la horde de gobelins. Ça me semble une image tout à fait fondée, quand on les regarde bien. »

— Fullsworth Heinmann

Prêcher les convertis



C'est un fait : la plupart de ceux qui deviennent prêtres font déjà preuve d'une grande piété. Après tout, c'est une des conditions requises pour ce métier. Par conséquent, bien des prêtres sont liés au culte avant même d'être ordonnés, et ils ont un métier associé à la religion ou au temple.

Les adorateurs les plus pieux deviennent souvent des fidèles laïques (ou lais) et s'impliquent dans la gestion du temple, après quoi devenir initié n'est plus qu'une formalité. Les templiers sont pieux et austères, mais quand ils en ont assez de mener une vie de guerrier, ou quand ils attendent quelque chose de plus de leur foi, beaucoup choisissent de rester au sein du culte et de devenir prêtres. De même, bien des répurgateurs fanatiques choisissent d'entrer dans les ordres, soit pour servir leur dieu d'une manière différente, soit pour l'aider à éradiquer le Chaos à sa source.

Ceux qui sont déjà adorateurs sont les recrues idéales pour les prêtres, et leur initiation est généralement accélérée puisqu'ils ont déjà fait preuve de leur dévotion et justifié la confiance que le culte plaçait en eux. Les maîtres de chapitre, les intendants et les prêtres ont pour tâche de rechercher ces individus dévots qui pourraient devenir des initiés et de transmettre les noms des candidats potentiels à leurs supérieurs. Des recruteurs les contactent alors, s'entretiennent avec eux et leur demandent s'ils ont déjà envisagé de devenir prêtres.

Offert aux dieux

« La guerre est pour l'aîné, et le temple pour le cadet. »

— Dicton populaire

Bien des prêtres n'ont pas vraiment eu le choix d'entrer en religion, car ils vivent au temple depuis leur enfance. Certains enfants sont donnés au temple ou adoptés par un culte, tandis que d'autres y sont simplement envoyés pour recevoir une éducation.

Les temples les plus charitables de l'Empire (en particulier ceux de Shallya et de Sigmar) gèrent des orphelinats qui accueillent et s'occupent des innombrables orphelins issus des épidémies et des guerres. Certains des cultes les plus martiaux ont également leurs orphelinats qui accueillent les fils et filles des chevaliers et des prêtres tués au combat. Les orphelinats sont un terrain de recrutement de premier choix pour les prêtres, même si ces derniers continuent à affirmer que leur existence ne répond qu'à des préoccupations purement charitables. Les orphelins passent le plus clair de leur temps près des prêtres ; leur éducation est profondément imprégnée d'instruction religieuse et leur éducation façonnée par ces préceptes. Il est tout à fait compréhensible que bien des orphelins décident de devenir initiés, ou n'aient guère d'autre choix ; ou ils optent pour cette solution, ou ils doivent se rebeller contre la religion dans son ensemble.

Dans bien des régions de l'Empire, la pratique du « don » est répandue. Des familles remercient les dieux de la seule façon possible ; en leur offrant l'un de leurs enfants. Jadis, on offrait l'enfant en sacrifice au dieu, mais désormais ce geste est plus symbolique. L'enfant est métaphoriquement « sacrifié » au temple en étant offert à la carrière de prêtre (même si on raconte que dans certaines régions reculées de l'Empire, l'ancienne pratique a toujours cours). Les enfants ainsi offerts deviennent les pupilles du temple, et une fois en âge, des initiés. Ils n'ont pas leur mot à dire dans l'histoire ; se détourner de cette voie reviendrait à rejeter leur dieu, et la seule façon d'y échapper consiste à s'enfuir.

Les familles de nobles et de riches marchands de l'Empire se livrent à une pratique similaire en envoyant leur fils cadet devenir prêtre. Le fils en question a rarement son mot à dire et il est remis au temple pour devenir initié quand il atteindra l'adolescence.

L'éducation est rare dans le Vieux Monde ; elle est réservée aux riches et aux individus particulièrement doués. Seuls les membres des classes moyenne et supérieure peuvent se permettre d'épargner pour envoyer leur enfant à l'école ou d'engager un précepteur. Les familles les plus pauvres ont rarement l'occasion d'envoyer leurs enfants à l'école, hormis quand des écoles du temple sont disponibles. La plupart de ces écoles sont gérées par les verenéens et les sigmarites, et elles offrent une éducation aux élèves issus d'un milieu pauvre, parfois dans le but de les préparer à entrer au séminaire et à devenir des initiés. Devenir prêtre n'est pas obligatoire, même si beaucoup d'élèves des écoles du temple continuent leur cursus pour devenir initiés.

Révélation

« J'tais là, à penser qu'j'allais crever criblé d'flèches, avec mes camarades tous raides, jusqu'au dernier. C'est là qu'j'ai vu la colombe sur un canon fendu, et qu'j'ai compris l'message. J'ai laissé tomber mon épée et j'l'ai plus jamais r'prise depuis. »

— Guydar Fenk

La plupart des prêtres entrent en religion dans leur jeunesse, lorsqu'ils sont enfants ou jeunes adultes, vouant leur existence à leur culte alors qu'ils ont encore toute la vie devant eux. Mais il existe des individus qui se tournent vers les ordres, et même tout simplement vers la religion, sur le tard. Le sacrifice qu'ils font n'est pas des moindres ; ils n'ont peut-être pas voué toute leur vie à leur foi, mais ils ont beaucoup plus de biens et de liens à laisser derrière eux.

Certains individus connaissent une véritable révélation et deviennent soudain de fervents dévots. Il s'agit souvent d'une conséquence de quelque événement ayant changé leur vie de manière radiale, et pour lequel ils souhaitent remercier les dieux et servir le culte. Leur famille a peut-être été sauvée d'une épidémie particulièrement violente ou leur vie épargnée durant une bataille sanglante, et la seule façon qu'ils trouvent de prouver leur reconnaissance aux dieux, c'est de devenir prêtres.

D'autres peuvent subir une conversion plus lente et être progressivement attirés par un culte. Ils commencent en tant qu'adorateurs, se montrant de plus en plus pieux et intéressés, jusqu'à atteindre la limite de compréhension des mystères que peut espérer un adorateur ou un simple frère lai.

Ces convertis sur le tard abandonnent leur ancienne vie, sacrifiant leurs amitiés, leur famille et leur carrière pour servir les dieux, tandis que d'autres peuvent conserver un semblant de leur existence, vivant toujours comme avant mais investis d'une vocation radicalement différente. Tout dépend du culte en question.

Les prêtres recherchent en permanence de nouveaux convertis, car ceux-ci sont des recrues idéales pour la prêtrise, tout débordants de zèle et d'enthousiasme qu'ils sont. Même ceux qui n'ont pas immédiatement exprimé leur dévotion peuvent être contactés, et on leur explique alors subtilement que la meilleure façon de remercier un miracle est de devenir prêtre ou d'offrir un enfant à l'Église.

Avant de servir autrui, sers-toi toi-même

« Je préfère parier sur mes chances de survie auprès de Verena qu'au bout d'une corde. »

— Günter Hagens, criminel recherché

Tout le monde n'entre pas dans les ordres par dévotion. L'Église est une cachette idéale, car nul ne soupçonnerait un prêtre d'un crime (hormis s'il s'agit d'un prêtre de Ranald, bien sûr). Intégrer un temple offre à bien des individus une chance de repartir à zéro ou d'échapper à un passé criminel, bien qu'ils risquent une punition bien plus grave encore si l'on découvre leur manque de foi ou si leur passé les rattrape.

L'initiation n'est pas chose facile, mais ceux qui désirent vraiment fuir leur passé trouvent toujours le moyen de s'en sortir. Des criminels en cavale peuvent entrer dans un temple pour se cacher des autorités. Les victimes ou les témoins de crimes qui craignent pour leur vie peuvent chercher refuge dans la prêtrise, qu'ils connaissent le culte en question ou pas, et qu'ils aient la foi ou non.



LES PUPILLES DU TEMPLE

Les temples servent aussi d'orphelinats aux enfants perdus ou non désirés du Vieux Monde. Généralement, les mères honteuses les laissent simplement sur le pas de la porte. Quelques-uns, fort rares, sont confiés au culte publiquement, en fanfare et avec force présents. Ces enfants sont censés devenir les chefs du culte, et les alliés de la famille de nobles ou de marchands qui les a confiés. Enfin, quelques-uns sont des enfants non désirés, corrompus et rejetés. Les enfants qui naissent avec des mutations physiques sont parfois laissés au temple par des parents qui n'ont pas le cœur de tuer leur propre progéniture.

Un enfant qui grandit au temple est imprégné des rituels et des traditions du culte. Tous ses actes, toutes ses expériences sont centrés sur les observances religieuses. Il parlera rarement à quiconque n'est pas au moins un membre laïque dévot, et sa vision du monde en est quelque peu faussée ; si la plupart savent qu'il existe des disciples d'autres dieux, ils ne parviennent pas vraiment à y croire.



Les pupilles du temple sont particulièrement prédisposés aux deux extrêmes de la foi : le fanatisme et l'hérésie. Le fanatisme naît de la croyance que le dieu est la seule chose importante, tandis que l'hérésie vient de la confiance qu'un individu peut avoir en sa connaissance de la volonté et des plans du dieu. Quelques-uns obtiennent un statut élevé au sein de leur culte, car leur loyauté est irréprochable.

C'est un vrai problème quand un pupille se sent attiré vers un autre dieu. Le cas est rare ; la foi liée au dieu du temple n'est jamais remise en question autour d'eux et ils se contentent de suivre le mouvement. Toutefois, quelques-uns entendent parler d'autres divinités de la bouche d'adorateurs occasionnels, ce qui suscite leur curiosité. Un pupille d'Ulric qui s'intéresse à Shallya, ou l'inverse, risque de passer un sale quart d'heure quand les prêtres lui chasseront ces idées idiotes de la tête à coups de bâton.

Cela dit, il existe en la matière une curieuse relation entre les temples de Shallya et d'Ulric. Bien que les shalléens aient la réputation d'accueillir les orphelins, ils préfèrent les filles, qui peuvent devenir prêtresses ou se marier. Un bon nombre de temples de Shallya ont des accords avec les temples locaux d'Ulric et leur remettent les garçons qui ont un peu plus de sept ans pour qu'ils y soient formés en tant que guerriers. Comme ces garçons sont habitués à la gentillesse des shalléens, l'expérience initiale de la formation des ulricains est un terrible choc et beaucoup tentent de s'enfuir. Presque tous sont repris, ramenés et punis. La rumeur prétend qu'un enfant qui est repris cinq fois et qui survit à sa punition est destiné à faire de grandes choses pour le culte, car Ulric admire la détermination, l'indépendance et la survie.

D'autres peuvent très bien ne pas être en fuite, mais chercher à utiliser leur statut de prêtre pour dissimuler des activités illicites. Un prêtre peut faire à peu près ce qu'il veut sans jamais susciter le moindre soupçon, et les membres de certains cultes (et en particulier les moriens) sont évités quand ils se livrent à leurs activités religieuses, ce qui en fait une couverture idéale pour les criminels qui cherchent à échapper aux regards indiscrets. Les cultistes du Chaos peuvent aussi chercher à opérer depuis un temple pour mieux dissimuler leurs rites sinistres.

Certains de ces prêtres peuvent être découverts. Dans ce cas, ils sont généralement défroqués et expulsés du culte, ou subissent des punitions plus rudes encore selon la religion en question et la nature des crimes commis. D'autres peuvent trouver la foi pendant qu'ils se font passer pour des prêtres et devenir des dévots authentiques. D'autres encore se contentent de disparaître un beau jour, fuyant le temple ou connaissant un sort malheureux quand leur passé les rattrape.

Initiation

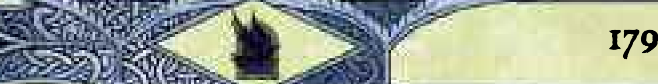


La voie qui mène à la prêtrise n'est pas facile ; elle est laborieuse, scolaire et constamment tournée vers la prière. Tous ceux qui s'y destinent ne vont pas forcément jusqu'au bout. L'initiation aux mystères d'un culte n'est pas un droit pour tous, mais ceux qui survivent à la rude existence des initiés sont bien préparés à affronter les épreuves que leur réserve le service du dieu.

Devenir initié

«Tu dis que Morr en personne t'est apparu en songe et qu'il t'a ordonné de devenir prêtre? Oh! Oui, je suis sûr que tu es l'élu, c'est indiscutable. Maintenant, va t'asseoir avec tous les autres. Morr a été très occupé ces dernières nuits.»

—Werner, prêtre de Morr



INITIÉS DES DIFFÉRENTS ORDRES

Le processus d'initiation varie sensiblement d'un culte à l'autre, depuis la formation militaire du culte d'Ulric jusqu'au régime brutal qui prévaut chez les adeptes de Sigmar. La plupart des cultes laissent chaque temple organiser leur recrutement et leurs initiations, bien que certaines religions disposent de séminaires où les initiés de tout le Vieux Monde sont envoyés pour être formés.

Malgré les diverses pratiques (qui sont décrites en détail plus loin), l'initiation a toujours des points communs, quel que soit le culte, et ils sont indiqués ici.

La section précédente décrivait les diverses méthodes d'accès à la prêtrise pour les habitants du Vieux Monde, et les raisons qui les y poussent. Mais décider de devenir prêtre et y parvenir sont deux choses bien différentes.

Une fois qu'un initié potentiel a été choisi, les cultistes responsables de la formation des initiés (généralement un vieux prêtre, un prêtre consacré connu sous le nom de maître des initiés ou encore un professeur qualifié de catéchiste ; cf. page 197) rassemblent les recrues et les soumettent à un entretien rigoureux. En leur posant des questions sur la théologie, la foi et les raisons qui les poussent à devenir prêtres, le maître des initiés se fait une idée plus précise de leur personnalité et évalue leur potentiel.

Il est très rare, du moins quand les candidats sont jeunes, qu'ils soient rejetés. La plupart des temples tirent une grande fierté de leur capacité à remodeler et à façonner l'esprit des jeunes initiés quelle que soit leur personnalité. Les candidats plus âgés ont davantage de chances d'être rejetés, car les adultes sont plus difficiles à manipuler et à remodeler.

Une fois un candidat accepté, il subit l'initiation rituelle. L'initié est dépouillé de tous les attributs de son ancienne vie, ce qu'on symbolise généralement en lui rasant le crâne et en brûlant ses vêtements. Il revêt alors la simple robe des initiés et prononce un serment d'initiation, vouant son corps, son esprit et son âme au service du dieu qu'il a choisi. C'est désormais un initié et il vient de faire le premier pas sur la voie qui le mènera à la prêtrise.



L'académie de théologie

« Je me fais la belle après la prière, ce soir. Je ne supporte plus les corrections de frère Heinrich, et encore moins les sermons de frère Buckold. Je vais grimper au pommier et sauter par-dessus le mur, et j'espère que j'arriverai à la route avant que les frères lâchent les chiens. »

— Dernières paroles d'Ansel

Dans les temples de petite taille ou reculés, les initiés sont formés à l'intérieur du bâtiment, travaillant et priant auprès des autres prêtres et ne recevant une éducation que quand un prêtre plus expérimenté a le temps de leur apprendre quelque chose. Toutefois, en milieu urbain, les initiés sont formés à l'académie de théologie, une école pour les prêtres.

La plupart des académies de théologie font partie d'un temple et varient donc en termes de taille et de forme, d'un ensemble de bureaux installés dans un coin à une aile entièrement équipée et dotée de salles de classe et de dortoirs. Bien que certains prêtres puissent avoir pour tâche spécifique de former les initiés, dans la plupart des séminaires, ce sont les prêtres ordinaires du temple qui font la classe.

D'autres académies de théologie sont tout à fait distinctes du temple ; ce sont des institutions à part entière, dotées d'une équipe d'enseignants dont le seul rôle est de former les initiés. Certaines académies de théologie sont placées près d'un temple pour la prière, tandis que d'autres sont situées dans des lieux reculés, loin de tout bâtiment ou organisation.

Les initiés ne sont pas forcément les seuls élèves de l'académie de théologie. Des moines, des frères et des écuyers templiers sont également formés à leurs côtés.

Certaines académies de théologie sont réservées aux garçons ou aux filles, tandis que d'autres sont mixtes. Cela varie d'une organisation à une autre, y compris au sein d'un même culte.

Le collège du Saint Loup de la Drakwald

Émergeant du toit végétal de la Drakwald, loin de la route allant de Middenheim à Altdorf, se dresse un affleurement rocheux escarpé couronné d'un temple ulricain qui semble perdu dans ces hauteurs. Ce temple ne sert aucun village, il n'a ni adorateurs ni congrégation, et pourtant, c'est l'un des plus importants du culte. Il s'agit du collège du Saint Loup de la Drakwald, un célèbre séminaire ulricain, réputé pour la dévotion et la piété des prêtres qui en sortent, mais aussi pour le régime brutal auquel les initiés sont soumis.



Les places du collège sont réservées aux initiés de Middenheim et du Middenland qui se montrent particulièrement prometteurs, et on n'en accepte qu'une douzaine chaque année. Les initiés sont soumis à une discipline de fer, qui comprend de fréquentes corrections, des sanctions arbitraires et d'interminables rituels. De la douzaine d'initiés inscrits, la moitié seulement accédera à la prêtrise, car beaucoup tentent d'échapper à leurs conditions de vie insupportables avant l'ordination. Bien sûr, comme le collège est situé au plus profond de la Drakwald, rares sont les fuyards qui parviennent à rejoindre un lieu civilisé.

Bien des grands prêtres d'Ulric sont issus du collège, y compris l'Ar-Ulric Bronnstein, célèbre pour voir perdu la vie en combattant un groupe de skavens sur les marches du grand temple de Middenheim en 1116.

La vie d'un initié

« Idiots ! Abrutis ! Païens ! Vous appelez ça frotter ? Je veux pouvoir me mirer dans ce symbole sacré ! Me mirer, vous entendez ? »

— Frère Hans van der Leben

La vie des initiés n'a rien d'amusant. Ils ont le statut le plus bas dans le culte, inférieur même aux frères lais, et on le leur rappelle chaque jour. Pour la plupart des initiés, l'existence n'est rien d'autre qu'une interminable succession de jours passés à accomplir les corvées quotidiennes. Investis des tâches généralement réservées aux plus misérables des domestiques, on les trouve dans l'arrière-cuisine, la blanchisserie ou les latrines, à récurer, nettoyer et se lamenter de servir non point les dieux, mais des prêtres capricieux, cruels et lunatiques. Tout ceci, du moins les prêtres ordonnés l'affirment-ils, sert à forger leur caractère et à leur inculquer la discipline nécessaire pour mener une vie au service des dieux. Par conséquent, les initiés passent le plus clair de leur temps à jouer les coursiers et les transporteurs, à nettoyer et à faire la cuisine, et à accomplir toutes les autres tâches que les prêtres estiment indispensables.

Pendant un an ou plus, les initiés subissent un traitement épouvantable. Le mieux qu'ils puissent espérer, c'est d'être ignorés ou plaints. Au pire, ils seront soumis à de rudes corrections ou à des sévices verbaux, forcés d'endurer d'impitoyables et souvent humiliants actes de pénitence. Même les temples de Shallya, qui sont pourtant miséricordieux par comparaison, n'ont rien de doux avec leurs initiés, les préparant à endurer les privations et à mieux comprendre la nature de la souffrance et de la compassion.

Au moins une fois par semaine, un initié reçoit des leçons de la part d'un prêtre, ou si le temple en a un, d'un catéchiste. Il est formé à tous les aspects de la théologie, depuis les saintes écritures et l'histoire de sa propre religion jusqu'aux préceptes des autres cultes. S'il ne sait pas lire et écrire, on le lui apprend, à la fois dans sa langue natale et en langue classique, car c'est dans cet idiome que sont rédigés beaucoup de textes sacrés. Il est formé à parler aux foules et à donner des sermons, bien qu'il n'ait pas le droit de prêcher avant son ordination. Entre les corvées, les prières et les leçons, les initiés sont censés étudier d'eux-mêmes, méditer sur les saintes écritures et débattre de problèmes théologiques.

L'initié passe le reste de son temps à prier et à réfléchir. Les initiés peuvent se rassembler avec leurs camarades de même rang ou se retirer dans leur cellule, où ils passent le temps à méditer sur la nature de leur dieu et la façon de le servir. Ils n'ont pas la permission de prêcher ni de diriger les services religieux, mais ils assistent souvent un prêtre dans ses devoirs ecclésiastiques, l'aidant à préparer l'office et les rituels divins.

Au bout d'un an environ, le temple laisse l'initié partir dans le monde pour y vivre, travailler et apprendre au sein des masses. Cette période passée hors du temple varie selon les cultes. Pour certains, c'est un temps d'errance destiné à chercher la marque de la main du dieu dans le monde. Pour d'autres, c'est une période de dur labeur où ils versent sang, sueur et larmes pour le bien de leurs compatriotes du Vieux Monde. Les initiés de Shallya affinent leurs compétences médicales parmi les malades et les blessés, tandis que ceux de Manann peuvent servir sur un navire pour y apprendre les bases de la navigation et être témoins directs de la nature de leur dieu.

Il s'agit toujours d'une période dangereuse, car bien des initiés sont entraînés dans de périlleuses aventures,

LA FOI MISE À L'ÉPREUVE

Au cours de sa formation, l'initié sera soumis à bien des épreuves spirituelles, mentales et physiques. Les catéchistes interrogent souvent les initiés sur leurs leçons, leur posant des colles sur d'obscurs passages des écritures ou sur leur interprétation de celles-ci. Les prêtres soumettent souvent les initiés à des tests de contrition, les forçant à endurer de terribles privations ou de graves punitions pour mettre leur foi à l'épreuve, ou plus probablement pour satisfaire leur propre cruauté. Les initiés de Manann sont ligotés au mât d'un bateau pendant une violente tempête, tandis que les ulricains sont abandonnés dans la nature et doivent survivre et retrouver seuls le chemin du séminaire.

Quand certains initiés se montrent particulièrement prometteurs, un grand prêtre peut les soumettre à des tests pour évaluer leur potentiel magique et déterminer s'ils ont le don de canaliser l'énergie divine. Un prêtre peut consulter des oracles, se livrer à des augures ou supplier son dieu de le guider afin de savoir quoi faire d'un initié prometteur.

RATER L'INITIATION

De même que tous les adorateurs ne sont pas capables de devenir initiés, tous les initiés ne sont pas destinés à devenir prêtres. La vie d'un initié est épuisante et peut briser les hommes et les femmes les plus forts et les plus obstinés ; beaucoup de ceux qui ont entrepris de devenir initiés n'y tiennent plus et fuient le séminaire pour mener une vie simple loin du temple.

Quant à ceux qui vont jusqu'au bout, tous n'ont pas l'étoffe des prêtres. À certains, il manque la dévotion, la piété ou la sagesse qui font les prêtres, si bien qu'ils sont destinés à rester initiés toute leur vie. Certains s'en satisfont, bien qu'un prêtre bienveillant puisse s'entretenir avec eux et leur recommander de s'essayer à une autre carrière, tandis que d'autres partent de leur propre chef, démoralisés et mécontents.

Certains des initiés qui ont échoué rejettent leur aigreur sur le temple qui les a éconduits, devenant des agitateurs et des démagogues, pestant et tempêtant contre la religion. D'autres restent dévots et cherchent à exprimer leur foi autrement, parfois en se faisant chevaliers ou répurgateurs, voire en devenant fanatiques ou flagellants.



risquant leur vie pour des sensations fortes ou par sens du devoir. Les cultes ne voient pas ces actes d'un mauvais œil et les encouragent même en secret, car ce n'est qu'en affrontant les horreurs des Puissances de la Corruption, en étant témoins des déprédations des peaux-vertes et en combattant les abominables morts sans repos que ces initiés peuvent espérer comprendre quelle est leur véritable place, et plus important encore, quel est leur but en ce monde.

Ordination

« Moi, novice Joseph, jure sur le saint marteau, en vous prenant tous à témoin, que je ferai respecter la loi et la parole de Sigmar Heldenhammer jusqu'à mon dernier souffle. »

Il n'existe pas de période définie à respecter avant de pouvoir devenir prêtre. Certains ne restent initiés que quelques mois avant d'être ordonnés, mais pour d'autres, cela prend des années, et certains n'auront même jamais de promotion au sein de leur ordre. La durée pendant laquelle l'individu reste un initié varie énormément, non seulement entre les cultes, mais aussi d'un temple à l'autre.

C'est au temple qu'appartient la décision de savoir quand un initié est prêt à devenir prêtre. Dans certaines religions, l'initié ne peut accéder à la prêtrise avant d'avoir mis sa foi à l'épreuve ou accompli une tâche difficile. Dans d'autres cultes, les prêtres du temple attendent simplement un signe ou un présage indiquant que l'initié est prêt à passer le cap. Devenir prêtre n'est ni un droit ni une chose acquise, et c'est un processus qu'on ne prend jamais à la légère.

Le processus par lequel l'initié devient prêtre est qualifié d'ordination, chaque culte disposant de ses cérémonies et rituels. L'ordination est généralement supervisée par un prêtre de haut rang du culte, généralement un prêtre consacré ou un grand prêtre plus ou moins important, la cérémonie pouvant voir l'ordination d'une centaine d'initiés comme d'un seul.

La cérémonie de l'ordination est l'un des rites les plus importants dans la vie d'un prêtre, le moment où il est pleinement accepté au sein d'un culte et reçoit la permission de prêcher et de diriger la prière. Les vœux solennels du prêtre sont au cœur de la cérémonie ; il jure de servir son dieu et son culte et de vouer sa vie tout entière au service de la divinité. Par ces vœux, il forge un lien indestructible entre lui et son dieu, et prend la responsabilité de répandre sa parole, d'étendre son pouvoir et de respecter ses préceptes. Il peut désormais être tenu responsable de tout crime ou péché contre sa religion, de manière bien plus stricte qu'un adorateur ordinaire.

Le reste de la cérémonie d'ordination est moins important que ces vœux. Certaines communautés se contentent presque exclusivement d'observer le serment des vœux. D'autres entament un service bien plus grandiose, impliquant des heures de prières, des bénédictions magiques pour les prêtres fraîchement ordonnés et une cérémonie où ils revêtent leur robe ecclésiastique.

Une fois ordonné, un prêtre est affecté à un temple ou un sanctuaire et il est censé prendre immédiatement ses fonctions sacerdotales. L'ordination ne représente pas toujours la fin de la formation d'un prêtre, et bien des ecclésiastiques sont encore supervisés pendant des mois, voire des années après leur ordination. Certains ordres ou sectes peuvent exiger des prêtres qu'ils passent d'autres tests ou accomplissent d'autres tâches, ou encore qu'ils subissent une formation plus approfondie avant d'être considérés comme des membres à part entière. Quel que soit son âge ou sa sagesse, la formation d'un prêtre n'est jamais achevée, et il y a toujours une autorité supérieure à laquelle il doit répondre.

UN JOUR DANS LA VIE D'UN PRÊTRE

Bonsoir, professeur. Je suis désolé si je vous ai fait attendre, et je sais qu'il est plutôt tard. Comme vous pouvez sans nul doute vous en rendre compte, la vie est plutôt agitée ici pour le moment. En fait, même si je dis « pour le moment », il en va toujours ainsi. Vous voulez savoir à quoi ressemble la journée ordinaire d'un prêtre ? Eh bien, je suis désolé, mais je ne peux rien faire pour vous. Vous voyez, un jour ordinaire, ça n'existe pas pour moi, ni pour aucun autre prêtre, quelle que soit sa religion. Ce que je peux faire, c'est vous raconter à quoi a ressemblé ma journée, afin que vous ayez une vague idée de ce à quoi ressemble la « journée typique » d'un prêtre de Sigmar.

Mon temple, ainsi qu'il faut le désigner bien qu'il appartienne à Sigmar et à nul autre, n'est ni grand ni petit, mais en tant que seul temple de Sigmar à desservir la ville, il attire une considérable congrégation qui comprend presque toute la population. Je suis prêtre, et avec quatre autres frères du temple, nous servons Sigmar sous la direction de notre grand prêtre, Son Excellence le père Wilhelm. Il y a aussi neuf novices, et nous sommes tous responsables de la supervision de leur formation et de leur initiation. Nous vivons et dormons tous au temple, et nous passons le plus clair de notre temps en son sein et aux alentours.

Ma journée a commencé comme toutes les autres, au son des mâtines. La plupart du temps, il s'agit de clochettes actionnées par l'un des novices du temple et réveillant les autres prêtres. Mais le jour de Festag, la clochette est remplacée par le son des cloches du temple, qui résonnent dans toute la ville après l'aube, une heure durant, appelant les fidèles à l'office hebdomadaire de Festag. Aujourd'hui, nous sommes Marktag, et j'ai donc été réveillé par la clochette.

Après nous être levés, lavés et habillés, nous nous sommes rassemblés autour de l'autel où l'un de mes confrères a dirigé tous les habitants du temple lors des prières du matin. Il s'agit des prières que font tous les prêtres sigmarites pour accueillir l'aube, remercier notre dieu d'avoir passé une nuit reposante et sûre, et pour demander sa bénédiction pour la journée. Nous dirigeons les prières chacun notre tour, et certains jours, c'est un novice qui s'en occupe. Les Festag, c'est le père Wilhelm qui dirige la prière. Nous ne prions pas que Sigmar, mais aussi chacun des dieux impériaux, de peur d'attirer leur courroux sur nos têtes.

Une fois terminées les prières du matin, nous nous sommes rassemblés dans le réfectoire de l'aile du dortoir pour prendre un petit déjeuner fort simple. En plus des ecclésiastiques, le temple abrite un petit nombre de frères lais qui aident à l'entretenir et à le gérer. Parmi eux se trouvent deux domestiques, Martha et Giorg, qui préparent les repas avec l'un des novices. Dans des temples plus austères, les repas se font parfois dans le silence (j'ai entendu dire que les ulricains sont battus s'ils parlent), mais nous bavardons pendant le petit déjeuner et débattons de toutes sortes de choses. En dehors des services religieux, les repas sont les seules occasions pour les habitants du temple de se retrouver, les prêtres et le grand prêtre en profitant pour gérer divers problèmes liés au temple.

J'ai oublié de quoi nous discutions ce matin, mais je me souviens que frère Robert a réprimandé les novices pour n'avoir pas éteint correctement les cierges la nuit précédente, avant de se mettre au lit. Ils ont eu de la chance que ce soit frère Robert qui ait choisi de les morigéner ainsi. Si ç'avait été frère Leopold ou frère Markus, ils auraient été corrigés par le bâton et non par le verbe.

Après le petit déjeuner, les prêtres se dispersent pour accomplir leurs corvées du matin. Chacun d'entre nous connaît ses tâches, qui changent d'une semaine à l'autre et dépendent de notre ancienneté dans le temple. Étant là depuis sept ans, je suis dispensé de la plupart des tâches subalternes, tout en n'étant pas non plus complètement noyé dans les ennuyeuses besognes administratives des doyens. Au lieu de cela, j'ai peu à faire dans l'un comme dans l'autre domaine.

Ce matin, je me suis occupé des réparations du temple avec trois des novices. J'étais maçon et charpentier avant d'entrer dans les ordres, et les talents que je tiens de mon ancienne vie sont toujours prisés au sein du temple. J'aime à penser que le marteau a toujours été mon outil de prédilection. Hier, nous étions sur le toit, à réparer et à remplacer des tuiles abîmées, ce qui nous offrait une vue spectaculaire sur la ville, mais aujourd'hui, le travail fut moins enthousiasmant, car nous réparions certains des bancs les plus vétustes. Quand je suis avec les novices, j'aime leur enseigner une petite partie de ce que je sais, des choses qu'ils n'apprendraient sans doute pas au cours de leur éducation théologique. Je les ai donc instruits des bases du métier de charpentier pendant que nous travaillions. Certains prêtres, et je suis sûr que vous voyez de qui je veux parler maintenant, voient d'un mauvais œil ce genre de distraction. Ils préfèrent enseigner uniquement la pureté de la prière et de l'adoration, mais Son Excellence est un peu plus en avance sur son temps et ouvert, si bien qu'il nous autorise à éduquer les novices comme nous l'entendons.

En milieu de matinée, j'ai laissé les novices poursuivre seuls les réparations, car j'avais d'autres devoirs à accomplir avant la prière de midi. Nos devoirs ne se limitent pas à l'intérieur du temple et nous partons au moins une fois par jour pour diverses affaires en ville, ce qui nous amène généralement à nous occuper d'affaires spirituelles et de superstitions au sein de nos ouailles.

L'un des habitants de la ville est venu me trouver tandis que je faisais mes corvées du matin pour me dire que cette nuit, un vent étrange avait abattu un arbre et écrasé une maison. Les villageois étaient tout agités et rejetaient la faute sur la mère Hurbert, une vieille femme solitaire qui vit à l'orée de la ville. Bien sûr, elle est inoffensive, mais certains (à la ville et même au temple) la prennent pour une sorcière. J'ai décidé qu'il valait mieux me rendre rapidement en ville pour gérer la situation avant qu'elle ne dégénère en véritable crise.

Le temps que j'arrive en ville, une foule s'était rassemblée devant la maison pour évaluer les dégâts. Heureusement, personne n'avait été tué, mais la foule pensait néanmoins que c'était bien l'œuvre d'une sorcière ! J'ai essayé de les raisonner, mais ils étaient déterminés à faire couler le sang.

Quant à moi, j'étais déterminé à les en empêcher. Je savais que telle n'était pas la volonté de Sigmar aujourd'hui, et armé de ma foi, je me suis interposé devant eux, frappant le sol de mon marteau, ce qui l'a fait résonner comme un coup de tonnerre. La foule s'est interrompue et j'ai pu leur parler, et leur déclarer que ce n'était pas là l'œuvre d'une sorcière, mais la volonté des dieux. J'ai désigné la maison et je leur ai demandé si elle avait été bénie cette saison par un prêtre pour être protégée contre les esprits du mal. Le propriétaire a pris un air penaud et a avoué que ce n'était pas le cas, car il avait manqué de temps et d'argent pour faire les offrandes adéquates. J'ai laissé cette confession parler pour elle-même, et j'ai offert de donner ma bénédiction pour le protéger des autres arbres, en échange d'une donation appropriée au temple, naturellement. La foule s'est dispersée peu après ; une bénédiction est bien moins intéressante qu'un bûcher.

Je suis revenu au temple un peu plus tard que je ne l'avais prévu. J'y suis arrivé au son de la cloche de midi ; au temple, et par conséquent en ville, le passage du temps est marqué par le son des cloches. Je me suis hâté vers l'autel où les autres prêtres se rassemblaient pour dire la prière de midi.

Après celle-ci, nous avions d'autres tâches à accomplir. Comme le matin, l'après-midi est consacré aux diverses corvées, qui changent d'un jour à l'autre. Celles de l'après-midi sont généralement moins pénibles que celles du matin, en particulier durant la chaleur de l'été.

Aujourd'hui, j'ai eu la charge d'enseigner à un petit groupe de novices. Certains temples ont des professeurs attitrés appelés catéchistes, mais nous devons nous contenter de la sagesse et de l'éducation combinées des frères. Nous instruisons tour à tour les novices, nous leur donnons des leçons sur toutes sortes de sujets religieux, comme l'histoire du culte ou l'étude des saintes écritures sigmarites. Aujourd'hui, nous avons étudié un extrait du Livre de Sigmar, qui est mon ouvrage sacré favori, malgré les doutes que peuvent émettre d'autres frères quant à son authenticité. Nous l'avons lu ensemble, les novices aidant ceux de leurs confrères qui ne savent pas encore bien lire, apprenant les passages et les prières par cœur et débattant des divers commentaires et interprétations qui ont été ajoutés au livre depuis sa rédaction.

Au milieu de l'après-midi, j'ai envoyé les novices étudier en privé pour les occuper, car j'avais à nouveau du travail. Cette fois, j'avais un sermon à préparer et à écrire pour le lire à la prière du soir. Nous donnons chacun notre tour des sermons, que ce soit à la prière du soir ou lors de l'office de Festag. Le sermon de ce jour, le plus important de la semaine, est généralement réservé au père Wilhelm. Préparer et rédiger un sermon peut représenter beaucoup de travail, bien que nous les réutilisions au cours de l'année ou que nous les échangions entre nous. Les plus maniaques des prêtres insistent pour qu'un nouveau sermon soit rédigé chaque jour, mais nous n'avons pas tous le temps de passer nos journées à écrire ! J'ai décidé de tirer parti de la leçon de l'après-midi et de préparer un sermon sur les leçons que nous avons apprises du Livre de Sigmar et de l'altercation en ville avec l'arbre.

La prière du soir a lieu quand le soleil se couche, et j'ai été ravi de voir que les fidèles de la ville étaient plus nombreux que d'ordinaire ce soir. Pour nombre d'entre eux, l'office de Festag est la seule occasion où ils se rendent au temple, bien que les portes soient toujours ouvertes. Mais en ces temps troublés, bien des villageois se sont tournés vers la foi pour survivre, et les effectifs de notre congrégation ont inexorablement augmenté, même durant les services généralement calmes du milieu de semaine. À n'en point douter, le message sans ambiguïté délivré aux habitants de la ville plus tôt dans la journée au sujet du courroux des dieux a également suscité un regain de piété chez un nombre non négligeable d'entre eux.

Les prières ont été dites et j'ai fait mon sermon. Une fois terminé, le soleil s'est couché comme chaque jour, que Sigmar en soit loué, les dernières prières du soir ont été dites, et une bénédiction a été offerte à tous les membres de l'assemblée qui désiraient s'avancer.

Après la prière du soir, les frères et les initiés ont dîné tous ensemble. Le sujet de discussion au dîner est généralement de nature moins cancanière qu'au petit déjeuner, et on y parle de choses plus spirituelles. Les débats font rage sur toutes sortes de points de théologie. Ce soir, c'était doublement vrai, car un invité de marque était arrivé un peu plus tôt et était resté pour le dîner et la nuit. Il s'agit d'un prêtre errant, le père Bauer, et bien que je ne le connaisse pas, l'attitude pleine de déférence du père Wilhelm à son égard laisse à penser qu'il est sans doute célèbre. La coupe pratique mais néanmoins élégante de sa robe et l'aspect de son marteau, guère décoré mais plutôt usé par les batailles, suggère qu'il ne s'agit pas d'un simple moine, mais d'un prêtre-guerrier. La flamme vertueuse qui couvait dans son regard tandis qu'il débattait de sujet religieux après le dîner me l'a confirmé, et je vais tenter de me souvenir de dire une prière de bataille pour lui demain matin, afin de le protéger des ennemis de Sigmar.

Après le dîner, les novices ont accompli leurs dernières corvées avant d'aller au lit, tandis que nous autres avions la chance d'avoir un peu de temps libre. Le père Wilhelm, le père Bauer et frère Leopold continueront probablement à débattre toute la nuit, mais je me suis excusé. En temps normal, je me retirerais dans la bibliothèque, un simple bureau rempli d'ouvrages de théologie, ou dans la chambre que je partage avec frère Gerant, où je me livre à mes études privées jusqu'à ce que le sommeil me gagne.

Naturellement, ce soir, professeur, je parle avec vous, pour vous expliquer qu'il n'existe pas de journée ordinaire pour un prêtre de Sigmar. Vous avez maintenant entendu le récit de ma journée. Je vous garantis que si vous revenez demain soir, le récit que je vous ferai sera totalement différent.

— Frère Bregant, prêtre de Sigmar



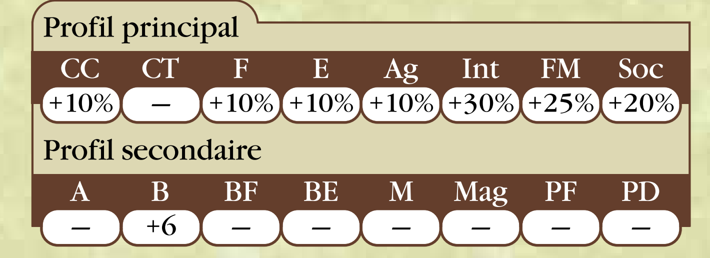
UN PRÊTRE POUR TOUTE OCCASION

Les carrières avancées qui suivent offrent de nouvelles options cléricales aux personnages tournés vers la religion.

Abbé (carrière avancée)

Les plus vieux et les plus sages des moines finissent par devenir les chefs de leur monastère. Les adorateurs cherchent parfois à rencontrer ces abbés pour obtenir leurs conseils théologiques ou pour mieux comprendre le monde religieux, tandis que les prêtres et les initiés répondent de tous leurs actes devant leur autorité. La plupart des abbés choisissent de rester cloîtrés dans leur monastère jusqu'à ce que la mort les emporte, mais certains décident de s'aventurer à nouveau dans le vaste monde. Rares sont les abbés qui daignent s'impliquer dans la politique religieuse, préférant la solitude de leur propre monde ou leurs voyages aux machinations de leur culte. Par conséquent, un abbé est rarement à la tête d'un ordre mendiant, laissant l'organisation et la politique à un grand prêtre.

~ ABBÉ ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	–	+10%	+10%	+10%	+30%	+25%	+20%

Profil secondaire

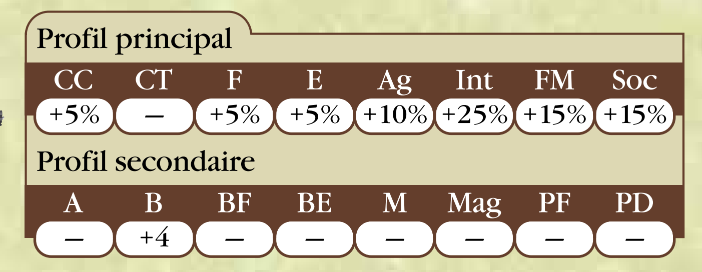
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+6	–	–	–	–	–	–

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (deux au choix,), Connaissances générales (deux au choix), Langage mystique (magick), Langue (classique), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Soins, Soins des animaux
Talents : Intelligent, Orateur né, Sain d'esprit
Dotations : livre de prières, relique religieuse, robe, accessoires de calligraphie
Accès : Érudit, Grand prêtre, Prêtre consacré, Moine mendiant
Débouchés : Érudit, Grand prêtre

Moine mendiant (carrière avancée)

Ces moines sont membres des ordres mendiants et cherchent à s'isoler pour mieux se vouer à leur religion. Certains vivent seuls, comme les ermites, tandis que d'autres se rassemblent pour vivre au sein de monastères généralement situés dans des régions reculées du Vieux Monde. La plupart des religions ont leurs propres ordres mendiants, mais les commandements de Verena et de Shallya sont ceux qui se prêtent le plus à la vie monastique. Les moines passent leur vie à étudier et à prier, débattant de subtils points de théologie et enluminant des textes sacrés.

~ MOINE MENDIANT ~

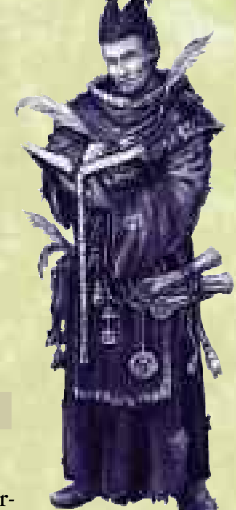


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	–	+5%	+5%	+10%	+25%	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+4	–	–	–	–	–	–



Compétences : Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (deux au choix), Langage mystique (magick), Langue (classique), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Soins, Soins des animaux
Talents : Linguistique
Dotations : livre de prières, symbole religieux, robe, accessoires de calligraphie
Accès : Érudit, Étudiant, Initié, Médecin, Moine, Scribe
***Débouchés* :** Abbé, Démagogue, Érudit, Fanatique, Intendant, Médecin, Moine, Prêtre

Guerriers et faiseurs de miracles

Tous les prêtres ne sont pas des prêtres-guerriers, de même que tous les prêtres ne sont pas capables de canaliser l'énergie divine ou d'accomplir des miracles. En fait, la plupart des prêtres sont des individus ordinaires, et ne sont doués ni pour la magie ni pour le combat. Naturellement, ceux qui entreprennent une vie d'aventures ont tendance à être mieux préparés à ce genre d'existence (sinon, elle ne dure pas longtemps) et ont quelques talents martiaux ou magiques, voire les deux.

La carrière de Prêtre (et les autres carrières avancées qui lui sont associées, comme Prêtre consacré et Grand prêtre) telle qu'elle est présentée dans *WJDR* permet de créer un prêtre à la fois lanceur de sorts et guerrier à l'usage des aventuriers. Si vous voulez un prêtre pacifique ou qui ne lance pas de sorts, appliquez les modifications suivantes.

Prêtres cloîtrés

La plupart des prêtres passent leur vie cloîtrés dans leur temple, prêchant pour leurs ouailles sans jamais toucher un marteau ou une épée. C'est vrai en particulier pour beaucoup des vereneens et pour tous les shalléens, pour lesquels le concept de violence est insupportable. Ce genre de prêtre peut être créé en utilisant les carrières de prêtre de *WJDR* accompagnées des talents adéquats, ou en utilisant les options suivantes.

- **Prêtre :** réduisez les promotions de CC et de CT à +5%. Augmentez l'Ag à +10% et l'Int à +15%. Remplacez les talents par Fuite, Magie commune (divine) et Orateur né.

- **Prêtre consacré :** réduisez les promotions de CC et de CT à +10%. Augmentez l'Ag à +15% et l'Int à +20%. Remplacez les talents par Grand voyageur, Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Inspiration divine (une au choix), Magie mineure (deux au choix) et Mains agiles.

- **Grand prêtre :** réduisez les promotions de CC et de CT à +10%. Augmentez l'Ag à +25% et l'Int à +30%. Remplacez les talents par Étiquette, Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Magie mineure (deux au choix), Mains agiles *ou* Sain d'esprit et Projectile puissant.

MOINES LANCEURS DE SORTS

Comme indiqué ici, les carrières d'Abbé et de Moine mendiant ne permettent pas de lancer de sorts, et représentent des prêtres ordinaires. Toutefois, certains ordres monastiques ont des penchants mystiques. Pour mieux simuler les moines de ces ordres, modifiez les carrières comme suit :

- **Abbé :** ajoutez Mag +2 au Profil secondaire ; ajoutez Focalisation et Sens de la magie à la liste des compétences ; et ajoutez Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Inspiration divine (une au choix) et Magie mineure (deux au choix) à la liste des talents.

- **Moine mendiant :** ajoutez Mag +1 au Profil secondaire ; ajoutez Focalisation et Sens de la magie à la liste des compétences ; et ajoutez Magie commune (divine) à la liste des talents.

Prêtres ordinaires

Tous les prêtres n'ont pas le don de canaliser le pouvoir des dieux et de créer des effets miraculeux. La plupart consacrent volontiers leur existence à servir leur dieu à l'aide de leurs talents naturels. Pour créer ce genre de prêtre, appliquez les modifications suivantes aux carrières décrites dans *WJDR*.

- **Prêtre** : réduisez la Mag à 0. Augmentez la F et l'Ag à +10%, et les B à +5. Remplacez Focalisation par Connaissances académiques (une au choix) et remplacez les talents par Coups assommants *ou* Coups précis, Orateur né et Résistance à la magie.

- **Prêtre consacré :** réduisez la Mag à 0. Augmentez la F et l'Ag à +15%, et les B à +6. Remplacez Focalisation et Sens de la magie par Connaissances académiques (une au choix) et Perception. Remplacez les talents par Combat de rue *ou* Fuite, Coups assommants *ou* Coups précis, Coups puissants *ou* Grand voyageur, Sain d'esprit, Sens aiguisés, et Valeureux.

- **Grand prêtre :** réduisez la Mag à 0. Augmentez la F et l'Ag à +20%, et les B à +7. Remplacez Focalisation et Sens de la magie par Connaissances académiques (une au choix) et Perception. Remplacez les talents par Coups puissants *ou* Grand voyageur, Étiquette, Intrigant, Menaçant *ou* Tir en puissance, Robuste et Sans peur.

LES DIFFÉRENTES VOIES

Si les prêtres ont beaucoup de points communs, les différences entre leurs divinités les séparent également. Cette rubrique est consacrée à la vie des prêtres des dieux principaux.

Manann



L'initiation des prêtres de Manann implique toujours une confrontation avec la fureur et les périls de la mer. Le rite lié à la tempête (cf. page 31) est une forme d'initiation populaire, mais on utilise aussi d'autres rituels. Les violentes tempêtes sont rares sur le Reik, si bien que les ecclésiastiques préfèrent attacher le postulant à une corde puis le remorquer derrière un bateau qui va aussi vite que possible. La durée de l'initiation dépend du capitaine du bateau, et les candidats impopulaires meurent souvent.

Bien des prêtres de Manann refusent de dormir à moins que quelqu'un ne fasse le guet. En mer, il s'agit d'une précaution naturelle, mais on étend souvent cette pratique à la terre ferme. Pour ces prêtres, le dernier rituel accompli avant de se coucher consiste à remettre la responsabilité de la garde à quelqu'un d'autre. Le prêtre qui se réveille endosse alors cette responsabilité. Si le guetteur ou la vigie s'endort, la plupart des prêtres le jugent digne d'une rude correction, même si l'endroit est en réalité parfaitement sûr.

Les rituels quotidiens les plus complexes ont lieu quand on aperçoit la mer ou un grand fleuve pour la première fois, les lacs et autres étendues d'eau douce échappant au domaine de Manann. Sur la côte du Nordland, il est courant de sacrifier des produits de la terre pour recevoir en retour la générosité de la mer. On choisit généralement de la nourriture, mais on peut aussi sacrifier des meubles, des vêtements, voire même des métaux précieux. Les prêtres récitent une courte prière à Manann et jettent le sacrifice dans l'eau. Dans l'ouest du Nordland, le sacrifice est récupéré dans l'eau pour être utilisé au temple, tandis que dans l'est, ce serait le comble de l'hérésie que d'y toucher. Dans la région, on rapporte plusieurs histoires de prêtres de Manann martyrisés par leurs pairs à cause de ce genre de geste.

La vie d'un prêtre de Manann est remplie de superstitions mineures destinées à éviter d'offenser le dieu. Quelques-uns jurent de ne jamais poser le pied sur la terre ferme et doivent donc être portés quand ils ne voyagent pas en bateau, en chariot ou à cheval. Ils vivent aux étages supérieurs des temples. Ce genre de vœu a tendance à être réservé aux prêtres de haut rang. Certains prêtres insistent pour que leurs compagnons respectent également ces superstitions ; après tout, quand on est à bord d'un navire, peu importe *qui* a suscité le courroux de Manann... Tous les occupants du bateau iront par le fond s'il vient à sombrer. Loin de la mer, ces fanatiques n'ont guère de succès, mais les choses sont bien différentes à bord d'un bateau ; là, un prêtre de Manann de ce genre peut devenir un véritable tyran.

Les prêtres de Manann sont pour la plupart de joyeux drilles ayant un penchant pour l'alcool. Le stéréotype veut qu'ils préfèrent le rhum, mais beaucoup ne sont pas aussi difficiles. Ils aiment se saouler, brailler des chansons paillardes et faire des avances aux femmes séduisantes. Beaucoup ont été marins ; certains ne parlent jamais de leur passé tandis que d'autres racontent à tout le monde comment ils ont voué leur âme à Manann après avoir échappé à un péril en mer.

Morr



Si l'on en croit la rumeur, les rites d'initiation de Morr sont d'effroyables épreuves exécutées parmi les morts sans repos. En fait, les rites d'ordination sont extrêmement simples dans presque tous les temples et se résument pratiquement à une prière solennelle au dieu prononcée par le grand prêtre. Morr ne se préoccupe pas des vivants éveillés, et les rites de son culte ne s'efforcent donc pas d'attirer son attention sur ce sujet.

Comme Morr est le dieu des Rêves et des Morts, les prêtres pensent qu'ils entrent temporairement dans son royaume pendant leur sommeil. Par conséquent, des rites doivent être accomplis avant de se mettre au lit. Les détails sont variables, mais le concept reste le même, et la version présentée ci-après est populaire au Reikland.

Le prêtre arrange d'abord son lit pour que sa tête soit autant que possible orientée vers le sud. Il place un petit présentoir de métal orné d'un corbeau stylisé à gauche de l'oreiller et allume une petite bougie ou un bâton d'encens qu'il y dépose. Il se tient alors debout à droite de l'oreiller, place sa main gauche dessus et récite une prière afin que ses songes lui portent conseil. Pour certains, la prière a réellement des effets miraculeux. Après avoir prié, il se couche immédiatement en espérant s'endormir avant que la bougie ou l'encens ne soit entièrement consumé.

Aucun rituel n'est associé au réveil, car c'est le moment où le prêtre quitte le royaume de Morr. Toutefois, les prêtres et initiés de Morr conservent le récit de leurs rêves dans un carnet, où ils s'efforcent de déceler les conseils de Morr. Ce journal est un objet très personnel, car il est très révélateur.

Les serviteurs de Morr évitent autant que possible de se retrouver impliqués dans les affaires des vivants, car elles ne les concernent pas vraiment. Les prêtres répugnent particulièrement à conclure des contrats ou des marchés de quelque sorte que ce soit, et beaucoup refusent de faire des promesses aux vivants, car leurs devoirs envers les morts passent en premier. Un prêtre qui se retrouve impliqué dans les affaires des vivants, en particulier s'il a un impact décisif sur l'issue des événements en cours, devra généralement passer quelque temps dans l'isolement d'un jardin de Morr afin de se concentrer de nouveau sur son dieu. Cependant, certains préfèrent rétablir l'équilibre en sortant et en servant les morts, c'est-à-dire en trouvant des cadavres à enterrer ou en donnant le repos éternel à des morts-vivants par exemple.

D'aucuns affirment que les prêtres de Morr n'ont pas d'odorat, et si c'est parfois le cas, cette rumeur provient vraisemblablement du fait qu'ils apprennent à supporter les plus insupportables puanteurs. De plus, les serviteurs de Morr ne se montrent jamais délicats. Ils ont tendance à être calmes, discrets et patients, se souciant tendrement des morts et restant indifférents aux vivants. Beaucoup ont un sens de l'humour noir et morbide. Quelques-uns sont vraiment très drôles, mais la plupart des gens pensent que rire en présence d'un prêtre de Morr est tout à fait inapproprié, et il leur serait donc difficile de se faire une réputation de boute-en-train.

Myrmidia



Bien que Myrmidia soit la déesse de la Guerre, les rites d'initiation de son culte n'impliquent presque jamais de combat. Cela ne veut pas dire que les gens ne sont pas choisis pour l'initiation à cause de leurs prouesses martiales, mais plutôt que cette estimation a lieu avant le rite en lui-même. Presque tous les rites impliquent la présentation d'armes et d'armure aux nouveaux prêtres, presque toujours en public. Les détails varient énormément d'un endroit à l'autre, et selon les occasions, car il est courant que le rite implique une référence aux exploits d'un initié particulier. Par exemple, un initié peut se voir présenter une épée destinée à remplacer celle qu'il a perdue en combattant des orques.

Quand une prêtresse se réveille le matin, son premier devoir est de s'armer pour la journée. On prend ce devoir au pied de la lettre, en mettant une armure et en prenant effectivement les armes. Chaque étape de ce rituel est accompagnée de prières à Myrmidia, lesquelles rappellent la fonction de chaque arme ou armure. Dans bien des cas, les activités de la journée ne requièrent pas d'armure, et il ne reste plus au prêtre qu'à la retirer. Ce n'est que si les circonstances rendent peu pratique le port de l'armure dans leurs quartiers que les prêtres accomplissent le



VOTRE HUMBLE SERVITEUR

De même qu'il existe des dizaines de titres religieux, les prêtres utilisent des dizaines de termes pour se désigner entre eux. Rares sont les gens qui utilisent les titres corrects en toute situation, la plupart s'en tenant à ce qu'ils savent. Ceci vaut pour les prêtres eux-mêmes, peu d'entre eux se souciant qu'un adorateur utilise un terme inapproprié. Ce n'est que dans les circonstances les plus officielles que cela pose problème, par exemple durant une entrevue entre le grand théogoniste et l'Ar-Ulric, où l'on est tenu d'observer le protocole à la lettre.

Un **test de Connaissances académiques (théologie) Assez facile (+10%)** peut être effectué pour déterminer comment un personnage doit s'adresser à un prêtre d'un culte qui lui est familier. Le test devient Assez difficile (–10%) quand il s'adresse à un prêtre d'un culte qui lui est peu familier ou dans des circonstances inhabituelles, par exemple en parlant à un prêtre consacré de Händrich lors de funérailles (la bonne méthode, dans ce cas, consistant à s'adresser à lui comme on le ferait dans n'importe quelle situation formelle, c'est-à-dire « Votre Excellence »).

Vous trouverez ci-dessous une sélection de titres couramment utilisés dans tout l'Empire. Chacun des cultes a ses propres désignations en plus de ceux-ci, utilisées la plupart du temps pour que les fidèles restent dans le droit chemin.

Titres

« Mon père/ma mère... » est utilisé pour s'adresser à un grand prêtre ou un prêtre consacré. On utilisera plutôt « saint père » ou « sainte mère » quand on s'adresse au chef d'un temple (« notre sainte mère, la sœur supérieure de Carroburg »), voire « très saint père/très sainte mère » pour le chef d'un culte (« notre très sainte mère, la matriarche du culte de Manann »).

« Mon frère/ma sœur... » est utilisé pour s'adresser à un prêtre, un moine ou une moniale.

« Initié/novice... » est utilisé pour s'adresser à un initié. On l'escamote parfois, à moins qu'on ne l'utilise sans y apposer le nom (« Initié ! Apporte-moi de l'eau ! »).

« Le vénérable/le révéré... » est un terme formel désignant un membre lai du temple ou un initié. Le terme est aussi utilisé pour les prêtres, accolé à leur titre (« le révéré frère »), et les grands prêtres (« le très vénérable père Kiefer de Wurtbad »).

« Très illustre et vénéré » est un titre moins courant réservé aux membres de haut rang d'un culte.

« Marcheur » ou « Errant » est parfois utilisé pour décrire ou s'adresser à des prêtres qui ont fait vœu d'errance.

Titres religieux

« Seigneur des vagues » est parfois utilisé quand on s'adresse à un prêtre de Manann de haut rang.

« Guetteur des corbeaux » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Morr.

« Lancier » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Myrmidia, bien qu'on le désigne la plupart du temps par son grade militaire.

« Maître des ombres » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Ranald de haut rang.

« Cœur béni » est parfois utilisé pour s'adresser à une prêtresse de Shallya de haut rang.

« Béni du marteau » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Sigmar de haut rang.

« Guetteur vert » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Taal et Rhya.

« Fils du loup » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre d'Ulric.

« Seigneur loup » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre d'Ulric de haut rang.

« Maître des pages » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Verena de haut rang.

« Seigneur des tours » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre d'Altdorf.

Autres titres

« Votre Sainteté... » est le titre officiel réservé au chef d'un culte. Devrait être suivi d'un titre complet (« Sa Sainteté le grand théogoniste de Sigmar, Volkmar »).

« Votre Éminence » est le titre officiel utilisé pour un membre de haut rang d'un culte (« Son Éminence l'archilecteur de Middenheim »).

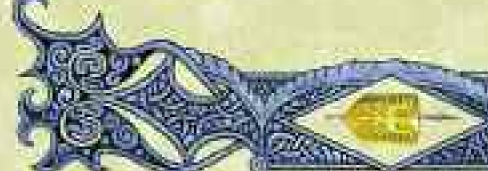
« Votre Excellence » est le titre officiel utilisé pour un grand prêtre ou un prêtre consacré. Quand on se réfère à un tel personnage en son absence, on doit le faire suivre de son titre complet (« Son Excellence la grande prêtresse de Nuln »).

« Votre Grâce » est un titre officiel utilisé pour un grand prêtre ou un prêtre consacré.

« Votre Grandeur » est le titre officiel utilisé pour s'adresser à un prêtre. « Sa Grandeur, frère Dieter du temple de Morr. »

« Éminentissime... » est un titre très protocolaire et rarement utilisé.

« Votre humble serviteur/votre serviteur dévoué » est une manière formelle de se référer à soi-même, en particulier à l'écrit.



rituel symboliquement, traitant leurs vêtements comme une armure et les outils qu'ils ont sous la main comme des armes.

La plupart des superstitions des myrmidéens tournent autour de la stratégie militaire. Par conséquent, beaucoup refusent d'entrer dans les voies sans issue ou dans toute pièce qui ne comporte qu'une sortie, et ils ont toujours un plan d'évasion à l'esprit. De même, prendre une décision impulsive est censé porter malheur ; les prêtres doivent toujours être vigilants afin de ne manquer aucun élément. On peut facilement pousser ce comportement à l'extrême.

Selon une superstition très répandue, un prêtre ne devrait jamais être désarmé. L'arme peut être très petite, mais il faut qu'elle soit fonctionnelle et ne constitue pas un simple symbole. Ceci peut poser problème quand un prêtre désire s'entretenir avec un individu puissant et prudent.

Un ensemble de superstitions tournent autour des aigles. Tuer un aigle (et même simplement en voir un mort) porte affreusement malheur. À l'inverse, voir un aigle prendre son envol au matin est un excellent présage, alors que beaucoup de prêtres renoncent à voyager s'ils voient un aigle se poser juste avant de partir. Beaucoup d'éleveurs de moutons considèrent les aigles comme un fléau, et comme le culte de Myrmidia se répand dans l'Empire, il est probable que cela pose de plus en plus de problèmes.

Les prêtres myrmidéens aiment la hiérarchie, même s'ils ne sont pas aux commandes. Ils détestent faire quoi que ce soit, fût-ce aller à la taverne, sans avoir un plan, et ils sont prêts à suggérer un projet si nécessaire. Ils accordent une grande importance à la loyauté et à la morale de groupe, et ils n'abandonnent jamais un camarade, même si celui-ci s'est montré inconscient dans ses actes.

Ranald

Si les rites des autres cultes sont marqués par des variantes régionales, ceux de Ranald sont marqués par l'anarchie la plus totale. C'est finalement logique ; quiconque pratique les « rites de Ranald » doit s'attendre à avoir de sérieux problèmes avec les autorités locales. L'absence d'une autorité centrale permettant de faire respecter ou même de créer un ensemble de rituels standards est une autre explication.

Il n'est pas rare que les rites de Ranald impliquent un élément lié à la chance. Par exemple, le rite d'initiation d'un nouveau prêtre peut consister à lancer un karl jusqu'à ce qu'il tombe côté pile. Dans certains cas, la pièce est lancée au début du rite, et si elle tombe côté face, on ne peut pas accomplir le rite ce jour-là. Certains prêtres lancent des dés pour déterminer la forme que prendra l'initiation, et un répurgateur de Talabheim avait exposé un ensemble de tables sur lesquelles un prêtre présumé lançait les dés pour créer des rites. Bien que l'on ait découvert que les passages « sacrifice aux Dieux Sombres » avaient été ajoutés par le répurgateur, le prêtre fut reconnu coupable d'adorer Ranald.

Les prêtres de Ranald confient souvent les décisions importantes au hasard. Beaucoup préfèrent dormir dans un lit relativement large, et lancent une pièce le matin pour savoir de quel côté ils vont se lever. En fait, jouer à pile ou face est une manière très répandue pour faire un choix, et certains prêtres ne la restreignent pas aux décisions anodines. Il est assez courant que la pièce utilisée pour prendre ces décisions finisse comme offrande à Ranald. Les prêtres riches n'utilisent la même pièce qu'une fois, et les autres utilisent une pièce par jour. Selon une superstition répandue, le prêtre doit utiliser une pièce de grande valeur pour les décisions importantes. Certains affirment également que la pièce doit avoir été volée.

Selon une histoire qui a fait le tour de l'Empire, un prêtre d'Averland roula un joaillier pour qu'il lui confectionne une paire de dés en or dont les points étaient des joyaux, puis qu'il les vola afin de décider dans quelle province impériale il devait partir ensuite. Les dés l'envoyèrent en Ostland, juste avant la Tempête du Chaos. Le prêtre survécut néanmoins, mena cent réfugiés en lieu sûr et s'en fut à Altdorf vendre les inestimables œuvres d'art qu'il avait dérobées. Les disciples de Ranald ne sont pas vraiment d'accord sur la morale qu'on doit tirer de cette histoire, mais tous s'accordent sur le fait que le comportement du prêtre fut exemplaire.

Les prêtres de Ranald ont tendance à tout voir avec décontraction, prenant les choses comme elles viennent sans s'inquiéter de l'avenir. Ils aiment avoir de l'argent et le dépenser ; la plupart ont un vice auquel ils se livrent, le jeu étant un choix particulièrement répandu. Ils pensent d'abord à eux, et il n'est pas rare pour un prêtre d'avoir au moins deux ou trois « identités » (des déguisements comprenant un nom, des vêtements et un comportement différents) dont ils peuvent changer facilement.

Shallya



Servir Shallya requiert un dévouement désintéressé. Du reste, les rites d'initiation pratiqués dans la plupart des temples mettent cette qualité à l'épreuve et en font la démonstration. Les détails varient beaucoup, mais le rite suivant est utilisé avec diverses nuances dans nombre de temples du Nordland.

La postulante, pieds nus et ne portant qu'une robe légère, se tient debout dans la cour du temple pendant un jour et deux nuits, sans manger ni dormir, en ne buvant qu'un peu d'eau. Elle n'a pas le droit de parler et doit aider quiconque traverse la cour et semble en difficulté. Toutefois, elle ne peut pas quitter la cour. Quand le jour se lève après la seconde nuit, une prêtresse arrive avec une lourde robe, l'en enveloppe et la mène à l'autel principal où elle reçoit un repas, que l'on considère comme donné par la déesse. Dès cet instant, elle est prêtresse à part entière. Celles qui échouent ont le droit de recommencer plus tard ; après tout, Shallya est la déesse de la Miséricorde.

La plupart des shalléens demandent pardon pour la souffrance qu'ils ont causée à autrui avant de se coucher chaque nuit. Cette pratique est presque toujours discrète, mais quelques-uns ressentent le besoin de se flageller avant de dormir. S'il s'agit d'une flagellation légère, elle est considérée comme très zélée, mais encore normale. Au matin, la prêtresse prépare d'abord le repas de quelqu'un d'autre avant d'avaler son propre petit déjeuner. Le repas qu'elle donne doit toujours être un peu meilleur que celui qu'elle mange, et les shalléens dévots préfèrent avoir faim plutôt que de ne pas donner à manger à autrui. Les moins pieux agissent dans les formes, mais ils engloutissent un copieux « casse-croûte de milieu de matinée » une demi-heure environ après leur frugal petit déjeuner.

Au cours de leur journée, les shalléens prennent grand soin d'éviter de nuire à autrui, et en particulier de nuire physiquement à leur prochain. Ceci comprend jusqu'aux dégâts les plus infimes, comme le simple fait de bousculer quelqu'un dans la rue, ce qui fait que la plupart des shalléens se montrent très prudents au milieu de la foule. Si un shalléen blesse vraiment quelqu'un, il doit faire ses excuses et offrir une compensation à la « victime ». Selon le protocole, seuls les adeptes du Seigneur des Mouches en sont exclus, mais presque aucun shalléen ne s'excuserait devant un disciple de l'une des Puissances de la Corruption. Quelques-uns refusent de présenter leurs excuses aux adeptes des faux dieux (c'est-à-dire tous en dehors de Shallya), et même à ceux qui déshonorent la déesse par leur manque de piété (tout shalléen qui ne suit pas les préceptes avec autant de zèle que le prêtre lui-même).

Quelques shalléens refusent de manger de la viande sous prétexte que c'est le fruit de la souffrance des animaux, et d'autres se privent même de légumes et de céréales, résultant de la souffrance des plantes (les fruits sont acceptés). Ces attitudes sont toutefois considérées comme extrêmes, car on suppose que la déesse se soucie essentiellement des humains. Toutefois, rares sont les shalléens qui mangent de la tourte au pigeon.

Les prêtres shalléens peuvent se montrer autoritaires quand ils pensent que les gens ne prennent pas suffisamment soin de leur prochain. D'un autre côté, ils ont une attitude relativement stoïque vis-à-vis de leurs propres souffrances ; aucun shalléen n'admettra jamais être malade ou fatigué si on le lui demande. Ils aiment offrir leurs conseils à leurs amis et à ceux qu'ils croisent dans la rue. Ils s'en tirent à bon compte parce que personne ne veut insulter un shalléen ; après tout, il se peut qu'on ait soi-même un jour besoin d'aide, et ce sont les individus les plus susceptibles de vous tendre une main secourable.

Sigmar

Les sigmarites aiment les rituels, et ils accordent beaucoup d'importance à la pensée correcte et à la doctrine. On pourrait penser qu'il en résulte une grande uniformité. Au contraire, ce concept suscite une grande diversité, chaque temple se consacrant passionnément à ses rituels qu'il voit comme la seule manière d'adorer Sigmar.

Il existe cependant des points communs. Le marteau de guerre est un outil rituel très répandu, et bien des rites comprennent de courtes phrases de khazalid. On raconte beaucoup d'histoires de temples ruraux où le prêtre déclame « Je suis incontinent ! » en khazalid, au moment fort du plus sacré des rituels.

La plupart des sigmarites font une prière face au soleil levant, souvent en tenant un marteau, qu'il s'agisse d'une arme réelle ou d'un petit symbole. Pour tous, l'est symbolise le lieu où Sigmar est devenu un dieu, tandis que la lumière du soleil a sa propre signification qui varie d'un ordre à l'autre. Le rituel est censé être accompli à l'aurore, mais les prêtres les plus riches l'accomplissent souvent plus tard, quand ils se lèvent. Accomplir le rite une fois que le soleil commence à se coucher, à l'ouest est considéré comme un geste impie.

Bien des superstitions des sigmarites tournent autour du risque de corruption de la pensée. L'une d'entre elles, particulièrement répandue, veut que le fait d'être le premier à lire un écrit, quel qu'il soit, porte malheur. Le texte doit être lu par un autre individu qui sera soumis à un examen pour déceler d'éventuels signes de corruption. Quelques prêtres poussent le raisonnement à l'extrême en pensant qu'il est impie de lire, car des erreurs typographiques pourraient introduire des hérésies jusque dans les livres saints de Sigmar. Certains autres prêtres reconnaissent que lire est dangereux, mais acceptent néanmoins de le faire, tout en voyant dans la moindre coquille un signe de la corruption par les Sombres Puissances. Gare à l'imprimeur qui fait une faute dans le nom de Sigmar, car il risque d'être lynché, son erreur servant de preuve de ses accointances avec les Puissances de la Corruption.

Les inconnus sont également une source majeure de corruption potentielle. Selon une superstition courante, un membre laïque qui invoque Sigmar avant le prêtre est probablement corrompu ; il fait trop d'efforts pour prouver qu'il ne l'est pas. Bien sûr, quiconque ne fait pas écho au prêtre quand il en appelle à Sigmar est encore plus susceptible d'être corrompu, ou étranger.

Dans les régions rurales, on croit très souvent que toutes les cultures étrangères sont modelées par les Puissances de la Corruption, et que le simple fait de changer les habitudes, quelles qu'elles soient, est un signe de corruption. Le cas extrême est celui de cette femme qui revint de la ville proche avec une nouvelle coupe de cheveux et qui fut brûlée comme mutante, mais comme on l'attribue toujours à la province voisine, elle est probablement apocryphe. Certains pensent que l'Église répand délibérément ce genre de racontars pour tempérer les excès de zèle. Quoi qu'il en soit, les prêtres ruraux sont tout aussi susceptibles que les laïcs ruraux de croire que tout ce qui vient de l'étranger est corrompu.

Les prêtres sigmarites parlent toujours avec une grande confiance en eux, d'une voix ferme, et supposent qu'ils ont la direction des opérations dans n'importe quelle situation, du moment qu'aucune des personnes présentes ne leur est clairement d'un rang supérieur. Ils aiment chanter les louanges des vertus de l'Empire, et sont toujours à l'affût de l'hérésie et des différences. Ils sont toujours propres et ordonnés, autant que possible, car une apparence soignée est le signe d'un esprit rigoureux.

Taal et Rhya



Le culte de Taal et Rhya n'est pas particulièrement friand de rituels formalisés, ce qui rend ses initiations étonnamment homogènes dans tout l'Empire. Bien que les détails puissent varier, ils ne sont pas assez nombreux pour que cela ait une importance.

Les cultistes qui préfèrent Rhya sont initiés par une déclaration publique ; le prêtre qui fait l'initiation annonce qu'ils ont atteint le statut désiré. Cette déclaration est suivie d'un festin. Les adorateurs qui préfèrent Taal sont présentés à la nature, où le prêtre annonce leur nouveau statut. On le fait toujours à plusieurs endroits, et au dernier a lieu une déclaration publique devant les laïcs, afin qu'ils sachent qui est leur nouveau prêtre. Un festin s'ensuit souvent et il est courant que le nouveau prêtre ait chassé lui-même l'animal qui constitue le plat principal. Les endroits où a lieu la présentation sont normalement des sites naturels époustouflants, comme des montagnes ou des cascades, mais certains initiés sont parfois présentés aux loups, aux daims et aux ours locaux. Quand l'initiation d'un prêtre attire des animaux sauvages, on attend généralement de lui de grandes choses.

Les prêtres de Taal et Rhya se lèvent généralement à l'aube à moins qu'ils aient de très bonnes raisons de ne pas le faire, afin d'aligner leur cycle sur ceux du monde naturel. Même ceux qui sont déjà réveillés remercient le soleil levant, ne fût-ce que mentalement. Si possible, les prêtres se lavent les mains dans des eaux naturelles (un ruisseau, un fleuve, un lac ou de l'eau de pluie). Si ces pratiques sont universelles, les groupes locaux en ajoutent d'autres. Les adeptes de Taal d'une région fracassent le crâne de toutes les créatures qu'ils ont tuées la veille avant de se laver les mains. Ils pensent qu'ainsi, ils libèrent les âmes, et que par respect pour leurs proies, ils doivent laisser à celles-ci une nuit pour tenter de se venger. On met la rareté des manifestations spirituelles sur le fait que la plupart des âmes sont trop effrayées pour affronter un prêtre de Taal.

Les superstitions ont tendance à tourner autour du monde naturel. Bien des prêtres croient que seule l'eau naturelle permet d'être propre (ce qui est probablement vrai dans le Vieux Monde), que seule la nourriture qu'on a soi-même chassée, nettoyée et cuisinée est sans danger (là encore, c'est probablement vrai dans le Vieux Monde), que porter de grandes quantités de métal, y compris des pièces, porte malheur (sans doute vrai dans le Vieux Monde) et que les armes à feu attirent la malédiction sur ceux qui les portent (probablement fondé dans le Vieux Monde…).

À bien y réfléchir, les disciples de Taal et Rhya n’ont guère de véritables superstitions. Ils semblent plutôt doués d’un bon sens qui force le respect.

Les prêtres masculins ont tendance à être très virils, avec une barbe touffue, tandis que les femmes accentuent leur féminité, tout en conservant leur côté sauvage et passionné. Les prêtres des deux sexes apprécient les joies physiques et animales de l’existence, mangeant, buvant et s’accouplant avec grand plaisir. Ils s’expriment rarement de manière fleurie ou par euphémismes, et leur franchise est souvent considérée comme un manque de politesse en société.



Ulric

Les rituels d’Ulric ont tendance à être directs et à aller droit au but, tout comme le dieu lui-même. Ils sont plutôt anciens, transmis d’un prêtre à l’autre au sein des temples et au fil des siècles, voire des millénaires. Les différences entre ces rituels sont mineures, même s’il existe de saisissantes exceptions.

Le rituel d’initiation du temple de Dietershafen est tout à fait typique. On l’accomplit toujours en hiver, dans la cour située entre l’enceinte extérieure et le donjon intérieur du temple. L’initié est dehors, vêtu d’un simple pagne (les grands prêtres de Dietershafen sont contre l’intégration des femmes au clergé depuis des générations) et il frappe à la porte pour demander à entrer. Les portes sont déverrouillées et l’initié continue à frapper jusqu’à ce que la force de ses coups les ouvre. Il entre ensuite à grandes enjambées, s’arrête devant le grand prêtre, s’agenouille et jure fidélité à Ulric. Le grand prêtre place alors la cape en peau de loup de l’initié autour de ses épaules. La plupart refuseront l’initiation si le sol n’est pas couvert de neige ; c’est un excellent présage si la cérémonie a lieu quand il neige, ou quand la neige se met à tomber pendant celle-ci. D’un autre côté, si la neige s’arrête de tomber pendant la cérémonie, on voit là un signe du mécontentement d’Ulric, et l’initiation peut être repoussée.

Le rituel matinal des ulricains consiste généralement à manger ce qui leur tombe sous la main, à vérifier leurs armes puis à entamer la journée. On vénère Ulric par des actes et non par des rituels protocolaires.

D’un autre côté, les superstitions sont plutôt répandues. Les ulricains pensent qu’il n’est pas bon de céder devant qui que ce soit excepté un supérieur, et beaucoup poussent cette idée jusqu’à ne jamais revenir sur leur parole. Il en résulte deux approches différentes de la vie quotidienne. Quelques ulricains prennent beaucoup de précautions quand ils parlent ou font des promesses, de manière à toujours avoir raison et à toujours pouvoir aller jusqu’au bout. Cependant, la plupart se contentent de refuser d’admettre leurs erreurs. Rares sont ceux qui vont les affronter sur ce terrain, en raison de leur réputation d’individus féroces et batailleurs.

Chaque prêtre choisit ses propres superstitions, et le choix est vaste. Certains ne retirent jamais leur cape en peau de loup, excepté pour leur bain annuel dans un lac gelé. D’autres refusent d’entrer dans un bâtiment par toute autre porte que l’entrée principale. D’autres encore insistent pour emporter une hache de guerre partout où ils vont, ce qui les rend indésirables dans les villes. Quelques-uns croient qu’ils doivent nourrir les loups qui vivent près d’eux, une superstition qui ne leur attire pas l’amitié des fermiers. Une poignée de prêtres ulricains pensent qu’entreprendre un projet par temps doux est un manque de respect ; ceux-là ont tendance à chercher les temples des confins du nord.

Les ulricains sont bruyants et apprécient une bonne bagarre entre amis ou clients de taverne. Pour eux, frapper quelqu’un ne signifie pas qu’on ne l’aime pas. Ils sont fiers de leurs cheveux et de leur barbe, et ils en font une véritable compétition, qui peut devenir très sérieuse. Ils ne reculent presque jamais devant un défi, et ils en lancent quand ils pensent ne pas être traités avec le respect qui leur est dû.

Verena



Les rites et les pratiques des prêtres verenéens varient encore plus que ceux des autres, au point qu’on peut seulement donner quelques exemples. Si les prêtres restent fidèles aux préceptes de leur divinité, leur façon de les exprimer varie d’un endroit à l’autre.

À Nuln, l’initiation d’un nouveau prêtre ressemble beaucoup à la cérémonie de remise des diplômes de l’université (les historiens débattent pour savoir laquelle a copié l’autre). C’est le grand prêtre qui la préside et le nouvel initié est présenté par un prêtre qui lui fait office de mentor. Il déclare que son pupille est de bonne moralité et de bonne éducation, et par conséquent digne d’être prêtre de Verena. Le mentor donne ensuite un bref résumé (deux phrases, tout au plus) des études de l’initié. Ce dernier s’agenouille alors devant le grand prêtre, qui pose une main sur sa tête et déclare qu’il fait désormais partie des prêtres.

À Kemperbad, deux initiés s’avancent en même temps et se livrent à un débat devant le public. Chacun doit faire valoir ses arguments en critiquant ceux de l’autre, et à la fin, la foule décide qui doit accéder à la prêtrise. Le perdant peut retenter sa chance plus tard.

Les prêtres de Verena lisent presque tous avant d’aller dormir, et certains lisent aussi dès qu’ils se lèvent, avant même de sortir

du lit. Par conséquent, leur journée tout entière est marquée par l'étude et une volonté d'accumulation de savoir.

Les deux superstitions les plus répandues chez les prêtres de Verena concernent la mémoire et l'équité. En premier lieu, beaucoup croient qu'oublier quoi que ce soit, aussi insignifiante soit l'information, est une insulte à la déesse. Certains se laissent emporter et s'efforcent de prendre des notes toute leur vie durant. Dans certains cas, le prêtre passe plus de temps à enregistrer son existence qu'à la vivre vraiment. Cependant, la plupart essayent simplement de se souvenir de la majorité des choses qu'ils apprennent, et prient pour être pardonnés de tous les détails qu'ils ont oubliés.

Deuxièmement, beaucoup pensent qu'ils doivent toujours prendre la décision la plus juste, et pas celle qui leur convient le mieux. Par conséquent, ils peuvent choisir d'acheter leur manteau chez le tailleur qui a le plus besoin de clients plutôt que chez celui dont ils apprécient le style. Comme les artisans les plus pauvres sont ceux qui ont besoin de travail, ces verenéens sont souvent mal habillés. D'autres estiment qu'un artisan talentueux mérite plus de clients, et ces prêtres économisent afin de pouvoir se payer ce qui se fait de mieux.

Les prêtres mettent l'accent sur le fait de rassembler des informations sur un sujet avant d'agir, puis d'en tenir compte pour élaborer un plan minutieux. Ils méprisent les décisions hâtives, et considèrent les émotions comme une malencontreuse distraction dont on doit faire abstraction autant que possible. Ils pensent que la lecture transmet la sagesse du passé, et citent souvent de vieux ouvrages pour appuyer leurs décisions.

Une vie d'errance

La vie traditionnelle du prêtre (prier un dieu, étudier les saintes écritures, prêcher devant la congrégation) est parfois en contradiction avec la vie traditionnelle de l'aventurier, à savoir voyager en permanence, affronter de dangereuses créatures, voler des trésors et ensuite tout dépenser dans des lieux de débauche. Pourtant, on trouve non seulement des prêtres sur les routes de l'Empire, mais également en compagnie de mercenaires et d'aventuriers. Il existe forcément quelque chose qui pousse les prêtres à vivre une vie d'aventures, ou au moins à cohabiter avec ceux qui le font.

Le vœu d'errance

Il n'est profitable pour aucun culte de voir tous ses prêtres cloîtrés dans des temples. Tous les cultes désirent répandre leur foi, et il est peu réaliste d'attendre que les adorateurs potentiels viennent au temple de leur propre chef. Au lieu de cela, les cultes ont des prêtres itinérants qui parcourent l'Empire (et vont parfois au-delà) afin de transmettre leur religion aux masses, enseignant à ceux qu'ils rencontrent pourquoi ils doivent devenir des fidèles. Les prêtres qui prennent la route pour répandre la bonne parole prêtent généralement « vœu d'errance », un serment qui les libère de tous les devoirs ecclésiastiques au temple en leur demandant en échange de pourvoir aux besoins de tous les adorateurs qu'ils rencontreront sur leur route. Certains prêtres errants reçoivent un traitement de l'Église, tandis que d'autres ont droit tout au plus à un lit pour la nuit dans un temple ou un oratoire amical. Les moines constituent le type de prêtre errant le plus répandu, ces membres des ordres saints qui se sont voués à parcourir l'Empire et à enseigner les vertus de la religion à tous ceux qu'ils rencontrent.

Certains prêtres voyagent non pas pour prêcher les non convertis, mais parce que leurs ouailles sont du genre à ne pas rester en place, comme les marins, les négociants et les voyageurs itinérants. Les prêtres peuvent suivre leurs adorateurs, ou errer dans le Vieux Monde en venant en aide à tous les voyageurs qu'ils croisent.

Pénitence

« J'ai été faussement accusé, templier. Veuillez baisser vos torches et vos épées, car je ne vous veux aucun mal. »

— Dernières paroles d'Aldus Meinrich, prêtre défroqué

Bien que les prêtres vouent leur existence au service des dieux, ils le font en sachant bien que leurs maîtres divins sont capricieux, imprévisibles et souvent cruels. Rester dans les bonnes grâces d'un dieu est une entreprise incertaine, car qui peut dire avec certitude ce que les divinités ont en tête ? Afin de répertorier les exigences des dieux, les membres des cultes rapportent les théories et les preuves rassemblées par ceux qui sont venus avant eux dans de grands livres saints. Ces volumes relatent la vie et les efforts d'autres prêtres, révélant les erreurs qu'ils ont pu commettre dans le but d'aider les futurs ecclésiastiques à mener leur vie en évitant de courroucer leurs maîtres. Bien sûr, ce ne sont pas des règles claires et précises, et ces textes denses sont aussi complexes que déroutants, remplis de contradictions, de phrases ambiguës et d'anecdotes aléatoires qui n'ont rien à voir avec le sujet.

Quand un prêtre met son maître en colère, il ne lui reste plus qu'une alternative : faire pénitence. Pour payer ses erreurs, le prêtre peut avoir à passer une période à l'écart afin d'apprendre de ses erreurs et de regagner son statut au sein du culte. Parmi les punitions les plus dures, on compte l'abstinence, le jeûne, le vœu de silence, l'auto-flagellation, l'automutilation et d'autres actes de contrition. Plus intense est la souffrance, plus le prêtre est susceptible d'apaiser son dieu et de regagner ses faveurs. La plupart des prêtres sains d'esprit commencent par de petits actes de repentir et en entreprennent de plus en plus pénibles jusqu'à ce qu'ils soient certains d'avoir échappé à l'ire de leur dieu. D'autres semblent vivre pour la pénitence et passent autant de temps à se maltraiter eux-mêmes qu'à travailler pour le bien du culte.

La quête désespérée

« Tout comme Verena l'avait promis ; le dernier fragment de la dix-septième page du Codex Astronomus. Maintenant, tout ce qu'il nous reste à faire est de trouver les fragments éparpillés des cent quarante-sept autres pages. »

— Frère Philippe, de l'Ordre des Mystères

Bien des prêtres ne voyagent pas pour prêcher, ni pour faire pénitence, mais parce qu'ils cherchent quelque chose, qu'il s'agisse d'une personne, d'un lieu ou d'un objet. Il peut s'agir de l'objet d'un désir ou d'un objectif matériel, comme quand ils prennent la route pour chercher à se venger ou pour retrouver un parent perdu. Parfois, ils s'en vont avec la bénédiction de leur temple, mais il leur arrive d'être bannis pour avoir cédé à des émotions aussi vulgaires. Il est toutefois fort probable qu'un prêtre parte à l'aventure pour le compte de son culte, en quête d'un temple oublié, de la tombe d'un héros vénéré ou des rumeurs concernant une relique perdue. L'Ordre des Mystères regroupe ce genre de prêtres aventureux et voués à Verena, qui passent leur vie à chercher le savoir perdu dans les recoins les plus sombres du Vieux Monde. L'ordre est décrit en détail au **Chapitre III**.



Le dernier du culte

« Mon corps est mon temple désormais, et mon âme est ma congrégation. C'est tout ce qu'il en reste. »

— Dernières paroles de sœur Annetta, anciennement membre du temple de Shallya à Wolfenburg

Un prêtre n'a parfois guère le choix ; il doit abandonner sa religion et son temple pour entreprendre une vie d'errance parce qu'il en est tout simplement le dernier représentant. Le Vieux Monde est un endroit dangereux et des religions tout entières (ou du moins leurs branches principales) risquent d'être anéanties quand les races, les cultures ou les nations qui les soutenaient sont submergées par leurs ennemis. Par exemple, la Tempête du Chaos a laissé dans son sillage une incroyable quantité de cadavres de prêtres car les hordes d'Archaon ont pris un malin plaisir à saccager les temples et à massacrer les religieux. Par conséquent, nombre de prêtres de toutes les religions de l'Empire ont été privés de temples et d'innombrables adorateurs ont besoin d'un peu de foi.

Les survivants d'un temple détruit peuvent simplement rejoindre un autre temple, mais le Vieux Monde est vaste, et il faut parfois faire beaucoup de chemin avant de trouver un visage amical. Si le culte en lui-même a subi de gros dégâts ou si ses membres ont des soupçons vis-à-vis des prêtres survivants, cette option n'est peut-être même pas permise. Les prêtres survivants peuvent entreprendre une vie d'errance en pénitence pour avoir laissé détruire leur temple (ce qu'ils considèrent peut-être comme étant de leur faute), ils peuvent rechercher les autres survivants de leur ordre, ou encore vouloir se venger de leurs agresseurs.

Renégats

« Non, je suis bien ulricain, mais un ulricain différent, membre d'une autre secte. Je donnerai un sermon sur la place du marché demain matin si vous voulez m'entendre. Je vous suggère cependant de me poser vos questions dès maintenant, car il est fort probable que je doive précipiter mon départ une fois que j'en aurai terminé. »

— Le vénérable Boris Baumach, prêtre de l'Ordre du Trône de l'Hiver

Certains prêtres ne restent pas en place parce qu'ils ne veulent pas être découverts, soit par un ennemi, soit par leur propre culte. Les religions sont dominées par les luttes d'influence des mortels, et un prêtre peut facilement tomber sous le coup des machinations de ses semblables sans pour autant avoir déplu à son dieu. Contrairement à ce que préféreraient penser la plupart des Églises, elles ne représentent pas l'autorité absolue en matière de volonté des dieux, et il est tout à fait concevable qu'un prêtre quitte son culte sans nécessairement perdre la foi, ni ses pouvoirs divins.

Les prêtres qui se brouillent avec leur culte, à cause d'un conflit de personnalités ou de croyances, sont souvent défroqués et expulsés du temple, mais ils peuvent fort bien décider de rester prêtres. Ces parias peuvent créer leur propre secte ou même leur religion (bien que les membres des cultes établis aient tendance à leur tomber dessus sans pitié), à moins qu'ils ne prennent la route et ne s'efforcent d'échapper à l'attention de leurs anciens coreligionnaires.

TABLE 8-1 : MOTIVATIONS CLÉRICALES

2d10	Le prêtre...
2	A fait vœu d'errance et voyage en tant que prêcheur ou moine errant.
3	Doit errer pour prouver sa foi et être promu au sein de son culte.
4	A commis une grave offense envers son dieu et doit : 1-3 : voyager durant 2d6 mois pour faire pénitence ; 4 : voyager durant 1d6 ans pour faire pénitence ; 5 : voyager durant 2d6 ans pour faire pénitence ; 6 : voyager pendant une durée indéterminée jusqu'à ce qu'il accomplisse une quête ou que le MJ le décide.
5	Cherche une relique sainte.
6	Cherche quelqu'un, peut-être un parent perdu ou un ennemi.
7	Recherche un site sacré.
8	Était membre d'un temple qui a été détruit.
9	S'est fait de puissants ennemis et doit voyager pour leur échapper.
10	A été expulsé de son culte et n'a pas d'autre choix que de voyager.
11	Est membre d'une secte solitaire et doit voyager pour éviter les membres du culte.
12	Est membre d'une secte rare et doit parcourir le Vieux Monde en quête d'un maître qui lui permette de progresser au sein de son culte.
13	Est sous le coup d'une malédiction et ne peut rester plus d'un jour ou deux au même endroit, de peur que cela ne lui soit fatal.
14	A été envoyé répandre la bonne parole dans un pays ou une région indifférents à son culte.
15	A été envoyé fonder un nouveau temple.
16	Recherche un temple perdu et sacré pour sa religion.
17	A été recruté par un noble ou un marchand important pour veiller sur l'âme d'un parent (l'un des compagnons aventuriers du prêtre).
18	A entrepris un pèlerinage ou marche sur les pas de quelque célèbre prêtre errant.
19	Recherche les descendants mortels de l'un des dieux, bien que ses confrères le croient fou.
20	Désire fonder sa propre religion ou secte et recherche des adeptes.

LES LAÏCS

Au sein de chaque culte, on trouve trois groupes. Le premier est le clergé, composé d'initiés et de prêtres, mais également de moines, de templiers et autres membres officiels du culte. Les adorateurs sont les suivants, les citoyens qui assistent aux services religieux au temple mais ne sont pas activement impliqués dans sa gestion quotidienne. Enfin, viennent les laïques, les membres d'un culte qui n'ont pas subi l'ordination mais ont cependant leur importance dans la gestion du temple au jour le jour. Les laïcs sont souvent sous-estimés en faveur du clergé, mais ils jouent un rôle très important dans les opérations du culte, menant à bien nombre d'activités en coulisse et permettant aux prêtres de se concentrer sur les affaires divines.

Les temples les plus importants emploient des laïcs à différents postes comme la maintenance, la cuisine, les réparations, le transport des messages et l'entretien de la terre. Plus le temple est petit, plus un membre laïque est susceptible de remplir plusieurs rôles, quand ce ne sont pas les initiés ou le clergé qui s'en occupent. Certains laïcs sont payés par le temple pour leurs services, bien que leur traitement soit rarement élevé. D'autres voient leur travail comme un devoir sacré et refusent d'être payés pour leurs efforts.

Guerriers et gardes

Bien des temples contiennent des objets et des reliques bien plus précieux que tout ce que peuvent posséder leurs ouailles. Des symboles sacrés en argent aux décorations en or des autels et des équipements d'exquise facture jusqu'aux meubles en pierre et en bois précieux, la richesse peut s'exprimer de bien des façons dans un temple. Quelles que soient les conséquences de la part des membres du culte et du dieu, certaines personnes n'y réfléchissent pas à deux fois avant de cambrioler un temple, et plus d'un voleur s'est spécialisé dans le vol des richesses qu'amassent les cultes.

Par ailleurs, ce n'est pas un crime que d'être en désaccord avec les préceptes d'un culte ou les prêches d'un ecclésiastique, et certains y sont si violemment opposés qu'ils tentent de réduire le prêtre au silence et de brûler son temple. De même, certains temples, et en particulier ceux de Verena et de Sigmar, sont en possession de textes controversés, et bien des fanatiques préféreraient les savoir détruits qu'en sécurité, sans parler des individus corrompus et démoniaques qui ne reculeraient devant rien (même pas la mort) pour mettre la main dessus.

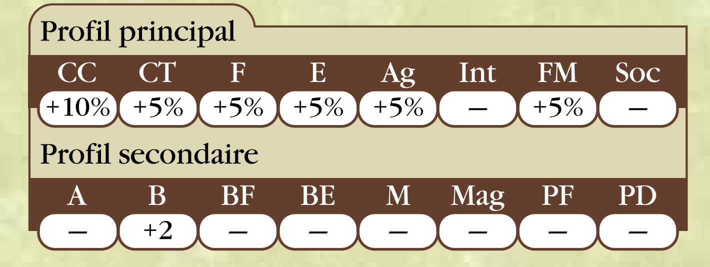


Les temples emploient donc des sentinelles pour veiller sur leurs biens précieux ou pour servir de gardes du corps aux membres de leur ordre. Le travail de gardien du temple est souvent confié à des membres de la congrégation qui veulent aider mais n'ont pas les compétences requises pour remplir un rôle plus exigeant, ou à ceux qui semblent faire des initiés prometteurs mais manquent de dévouement ou de dévotion pour devenir de bons prêtres. Dans les temples les plus grands ou dotés d'une tradition militaire, la protection du temple échoit aux templiers ou aux soldats qui leur sont affectés.

Gardien du temple (carrière de base)

Les gardiens du temple sont choisis non pas parmi les plus intelligents des membres de la congrégation, dont on met les dons à profit dans d'autres domaines plus appropriés, mais chez ceux dont les talents sont de nature physique. Ils sont censés être irréprochables et résister à la tentation de voler leur propre temple. Certains cultes s'en assurent en racontant des histoires particulièrement épouvantables au sujet du destin qui attend ces traîtres dans l'au-delà, tandis que d'autres encouragent simplement les gardiens du temple à se tenir à l'œil les uns les autres, récompensant grassement toute accusation avérée de vol ou de déloyauté.

~ GARDIEN DU TEMPLE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	–	+5%	–

Profil secondaire

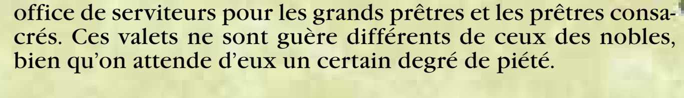
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+2	–	–	–	–	–	–

Compétences : Commérage, Connaissances générales (une au choix), Esquive, Fouille, Intimidation, Perception
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Sang froid *ou* Valeureux
Dotations : armure légère (veste de cuir), robe *ou* uniforme
Accès : Fanatique, Garde, Initié, Milicien
Débouchés : Écuyer, Garde, Initié, Mercenaire, Soldat

Domestiques

Il y a toujours des choses à faire dans le temple, qu'il s'agisse d'apporter l'huile pour les lanternes, de transporter les énormes livres sacrés pour les prêtres âgés ou encore de cuisiner, de nettoyer, de balayer et même de creuser les tombes. Dès que possible, on confie ces tâches ordinaires aux membres du culte ayant le rang le plus bas. La plupart des temples de taille décente emploient des domestiques pour s'occuper de toutes ces besognes laborieuses, mais les plus petits ont tendance à confier les tâches subalternes aux initiés.

En plus des domestiques, certains temples parmi les plus importants et les plus riches emploient des valets qui font office de serviteurs pour les grands prêtres et les prêtres consacrés. Ces valets ne sont guère différents de ceux des nobles, bien qu'on attende d'eux un certain degré de piété.



Assistants

La logistique d'un temple est impressionnante, si bien que les prêtres et le clergé ne peuvent espérer s'en charger seuls. Par conséquent, presque tous les temples mettent les laïcs à contribution pour assister les prêtres dans la gestion et la maintenance des lieux. Ces assistants participent au bon fonctionnement du temple, et leurs activités vont de l'organisation des autres membres laïques à l'assistance aux prêtres dans la préparation des rituels et durant les services religieux.

Les plus importants de ces aides sont les bedeaux, qui agissent en coulisse pour assurer le bon déroulement des services religieux et des activités quotidiennes du temple en lui-même. Ils aident les prêtres à organiser les services, qu'il s'agisse de prévoir quelles prières seront dites, quels hymnes seront entonnés ou qui accomplira quel rituel. Durant le service, ils mènent les membres du clergé dans le temple tout en restant en retrait.

En plus des bedeaux, et souvent au-dessus d'eux, on trouve les intendants du temple, dont les responsabilités sont semblables à celles d'un intendant de maison. Les intendants gèrent le temple en lui-même ainsi que l'ensemble des membres laïques, organisant les domestiques qui nettoient le bâtiment et les ouvriers qui l'entretiennent. Dans certains temples, le poste d'intendant est occupé par un bedeau, tandis que dans d'autres, il est confié aux prêtres.

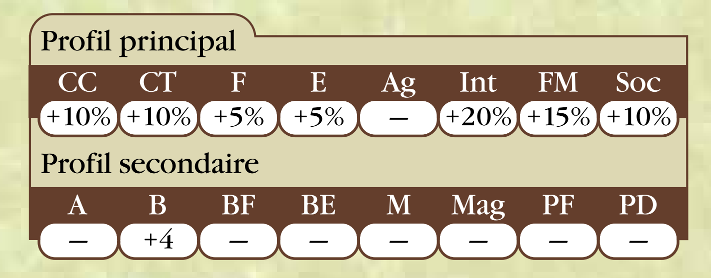
Enfin, associant les rôles de domestique, de gardien du temple et de bedeau, on trouve les portiers. Ces derniers gardent l'entrée d'un temple durant les services religieux, accueillant les fidèles, faisant passer les livres et les parchemins de prières et montrant leur chemin aux visiteurs. Les responsabilités de portier échoient souvent à un gardien du temple ou même à un initié. Dans les temples les plus importants, on peut employer un héraut au lieu d'un insignifiant portier pour annoncer l'arrivée des dignitaires et faire connaître la présence du grand prêtre.

Bedeau (carrière avancée)

Le bedeau est l'assistant des prêtres du culte. On lui confie l'organisation de tout ce qui est lié à la vie du temple. Les bedeaux doivent donc s'occuper de l'aspect logistique du culte, organisant les services religieux, coordonnant les activités du clergé et des membres laïques et s'assurant que les rituels et les prières se déroulent aussi sereinement que possible. Ce sont les bedeaux qui tirent les ficelles en coulisse, et beaucoup sont très fiers de leur discrétion.



~ BEDEAU ~



Profil principal

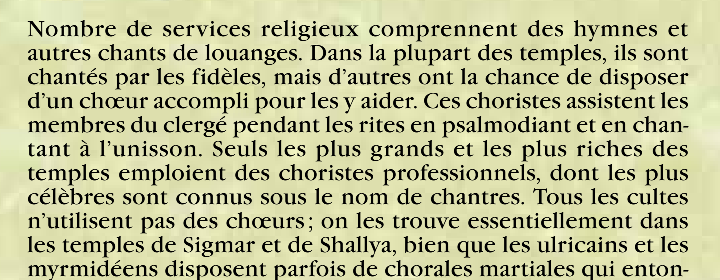
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	–	+20%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+4	–	–	–	–	–	–

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (une au choix), Lire/écrire, Langue (classique), Langue (une au choix), Perception
Talents : Dur en affaires, Éloquence
Dotations : robe
Accès : Courtisan, Initié, Messager, Prêtre, Prêtre consacré, Valet
Débouchés : Écuyer, Intendant, Politicien, Prêtre

Le chœur



Nombre de services religieux comprennent des hymnes et autres chants de louanges. Dans la plupart des temples, ils sont chantés par les fidèles, mais d'autres ont la chance de disposer d'un chœur accompli pour les y aider. Ces choristes assistent les membres du clergé pendant les rites en psalmodiant et en chantant à l'unisson. Seuls les plus grands et les plus riches des temples emploient des choristes professionnels, dont les plus célèbres sont connus sous le nom de chantres. Tous les cultes n'utilisent pas des chœurs ; on les trouve essentiellement dans les temples de Sigmar et de Shallya, bien que les ulricains et les myrmidéens disposent parfois de chorales martiales qui entonnent des hymnes guerriers et des chants de bataille exaltants.

Chantre (carrière avancée)

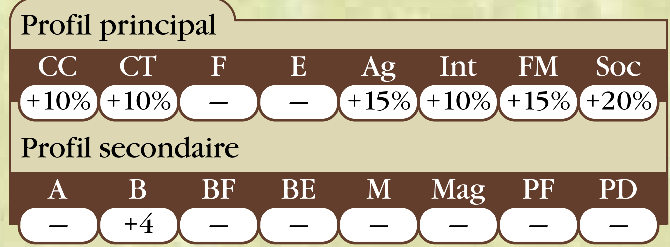
Les chantres sont des chanteurs de talent qui ont choisi d'exercer leur art au sein des chorales des temples et durant les rituels. Ils ont pour tâche de diriger le chœur durant l'office, ainsi que d'instruire les autres choristes. Certains chantres sont également des musiciens accomplis qui écrivent de nouveaux hymnes à la louange de leur dieu. En plus de chanter les hymnes, bien des chantres ont le don de psalmodier des incantations et des chants rythmiques qui aident les prêtres à accomplir des rituels divins. Pour les plus importants de ceux-ci, un grand prêtre peut d'ailleurs requérir la présence d'un grand nombre d'entre eux. Le symbole officiel répandu chez les chantres est un court bâton utilisé pour frapper le sol (ou les choristes qui chantent faux si nécessaire) afin de scander le rythme quand ils dirigent le chœur. Un chantre de talent peut facilement améliorer la réputation d'un temple et de ses prêtres.



NOUVEAU TALENT : INCANTATION

Description : quand vous chantez des hymnes et des incantations, votre voix facilite la concentration des énergies divines, et par conséquent les rituels magiques. Vous pouvez donc assister un lanceur de sorts divins dans ses actes de magie rituelle ; si vous réussissez un test d'Expression artistique (chanteur) et continuez à chanter tout au long du rituel, le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'incantation. Il peut y avoir autant d'individus apportant leur aide de cette façon que de lanceurs de sorts participant au rituel.

~ CHANTRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	–	–	+15%	+10%	+15%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+4	–	–	–	–	–	–

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (une au choix), Expression artistique (chanteur), Expression artistique (musicien), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception
Talents : Incantation (cf. encart)
Dotations : robe de choriste, livre d'hymnes, bâton
Accès : Bateleur, Grand prêtre, Initié, Ménestrel, Moine mendiant, Prêtre, Prêtre consacré
Débouchés : Bateleur, Catéchiste, Fanatique, Initié, Ménestrel, Prêtre

Érudits et étudiants

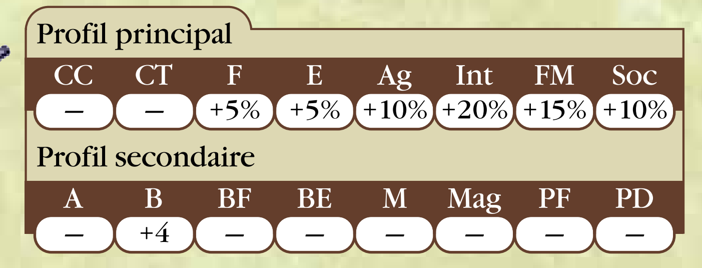


Les temples ne sont pas que des lieux de culte. Beaucoup remplissent d'autres rôles, faisant office de forteresses, de casernes, d'hospices ou d'hôtels de guilde. La fonction la plus courante est celle d'école, car la plupart des prêtres sont des hommes sages et cultivés qui transmettent volontiers leur savoir à autrui. La plupart des temples offrent ce genre d'éducation de manière informelle, les prêtres éduquant ceux qui viennent les voir en fonction des disponibilités de leur emploi du temps. D'autres temples, et en particulier ceux de Verena, mettent en place de véritables écoles, enseignant aux enfants du cru, aux pupilles du temple qu'on leur a confiés ou aux jeunes initiés. Par conséquent, beaucoup de temples ont des laïcs qui deviennent plus ou moins des enseignants : des érudits, des étudiants, des moines mendiants ou des catéchistes généralement. Certains sont des théologiens accomplis qui enseignent les choses de la religion, tandis que d'autres (en particulier les prêtres et les moines mendiants) ne sont que des hommes dévots qui apprennent à leurs élèves toutes sortes de sujets.

Catéchiste (carrière avancée)

Le catéchiste est un enseignant religieux versé dans l'étude des saintes écritures et des commandements religieux. Il enseigne les subtilités de ces deux domaines à qui veut l'entendre (ou à qui s'y trouve forcé). Ces gens sont rarement aussi ouverts ou astucieux que les érudits, et placent la tradition et le fait d'apprendre par cœur avant le progrès et la véritable compréhension. Un catéchiste est généralement responsable de l'éducation religieuse des initiés d'un temple, même s'il n'est lui-même qu'un laïc. Tous les catéchistes ne sont pas religieux par nature ; certains se concentrent sur l'étude des sciences occultes mais n'ont pas les talents requis pour devenir sorciers, et se contentent donc d'enseigner la théorie aux apprentis de l'un des Collèges de Magie.

~ CATÉCHISTE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
–	–	+5%	+5%	+10%	+20%	+15%	+10%

Profil secondaire

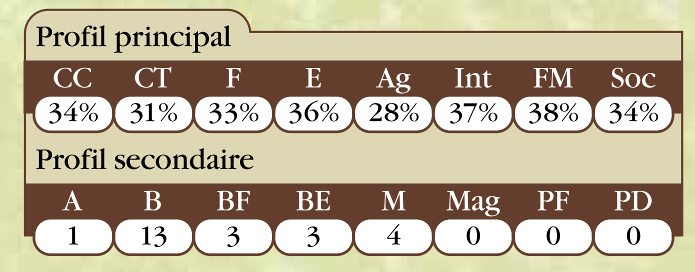
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
–	+4	–	–	–	–	–	–

Compétences : Connaissances académiques (une au choix), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (deux au choix), Langue (classique), Langue (une au choix), Lire/écrire
Talents : Éloquence
Dotations : livre de prières, nécessaire de calligraphie
Accès : Érudit, Étudiant, Fanatique, Moine, Prêtre, Prêtre consacré, Scribe
Débouchés : Démagogue, Érudit, Fanatique, Initié, Moine

UN PRÊTRE, VITE !

Cette rubrique contient des fiches standard d'initiés, de prêtres et de prêtres consacrés. Chaque entrée comprend un profil de base doté des compétences et talents dont disposent tous les personnages religieux, quelle que soit leur obédience. Les compétences et talents spécifiques à chaque culte sont recensés séparément, afin que les personnages standard puissent être facilement adaptés pour représenter les adorateurs des divers dieux. Ils sont parfaits quand le MJ a déjà une personnalité et une histoire en tête pour un personnage, mais qu'il a besoin d'une fiche toute faite.

~ INITIÉ ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	31%	33%	36%	28%	37%	38%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire), Commérage, Langue (classique, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception, Soins
Talents : Éloquence, Résistance aux poisons, Robuste
Armure : aucune
Armes : arme à une main (masse d'armes, épée ou hache)
Dotations : symbole religieux de sa divinité, robe

Manann

Profil modifié : F 38%, Ag 33% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie), Natation ; **Talents supplémentaires** : Force accrue, Réflexes éclair

Morr

Profil modifié : CC 39%, Ag 33% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire), Intimidation ; **Talents supplémentaires** : Guerrier né, Réflexes éclair

Myrmidia

Profil modifié : CC 39%, F 38% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire) ; **Talents supplémentaires** : Coups précis, Force accrue, Guerrier né

Ranald

Profil modifié : Ag 33%, Soc 39% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie), Escamotage ; **Talents supplémentaires** : Réflexes éclair, Sociable

Shallya

Profil modifié : Ag 33%, Soc 39% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire), Soins +10% ; **Talents supplémentaires** : Réflexes éclair, Sociable

Sigmar

Profil modifié : CC 39%, F 38% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (nains) ; **Talents supplémentaires** : Force accrue, Guerrier né

Taal et Rhya

Profil modifié : CC 39%, F 38% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie), Survie ; **Talents supplémentaires** : Guerrier né, Réflexes éclair



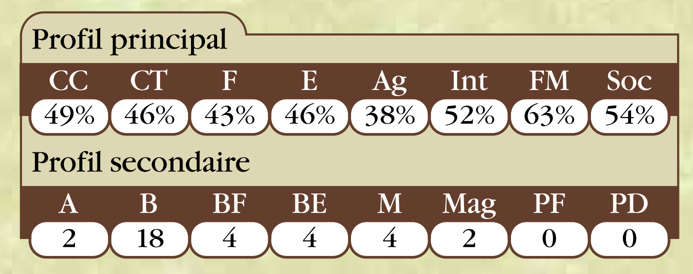
Ulric

Profil modifié : CC 39%, F 38% ; **Talents supplémentaires** : Coups puissants, Force accrue, Guerrier né

Verena

Profil modifié : Ag 33%, Soc 39% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire), Perception +10% ; **Talents supplémentaires** : Réflexes éclair, Sociable

~ PRÊTRE (EX-INITIÉ) ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	46%	43%	46%	38%	52%	63%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (Empire +10%, nains), Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (classique +10%, reikspiel +20%), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie, Soins +10%
Talents : Éloquence, Résistance aux poisons, Robuste
Armure : aucune
Armes : arme à une main (masse d'armes, épée ou hache)
Dotations : livre de prières, symbole religieux de sa divinité, robe, nécessaire de calligraphie

Manann

Profil modifié : F 43%, Ag 38%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Canotage, Connaissances académiques (astronomie) +10%, Métier (charpentier naval), Natation +10%, Navigation ; **Talents supplémentaires** : Force accrue, Réflexes éclair

Morr

Profil modifié : CC 49%, Ag 38% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire, nécromancie +10%), Équitation, Intimidation, Métier (embaumeur) ; **Talents supplémentaires** : Guerrier né, Menaçant, Réflexes éclair

Myrmidia

Profil modifié : CC 49%, F 43%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Commandement, Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique), Équitation ; **Talents supplémentaires** : Coups précis, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes de jet, armes lourdes, fléaux)

Ranald

Profil modifié : Ag 38%, Soc 54% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie, droit), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Natation ; **Talents supplémentaires** : Chance, Réflexes éclair, Sociable

Shallya

Profil modifié : Ag 38%, Soc 53% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire) +10%, Équitation, Métier (apothicaire), Métier (herboriste), Soins +10% ; **Talents supplémentaires** : Réflexes éclair, Résistance aux maladies, Sociable

Sigmar

Profil modifié : CC 49%, F 43%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Commandement, Connaissances académiques (astronomie) +10%, Connaissances générales (nains), Équitation, Langue (khazalid) ; **Talents supplémentaires** : Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes)

Taal et Rhya

Profil modifié : CC 49%, F 43%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie) +10%, Emprise sur les animaux, Natation, Orientation, Survie ; **Talents supplémentaires** : Guerrier né, Réflexes éclair, Sens de l'orientation

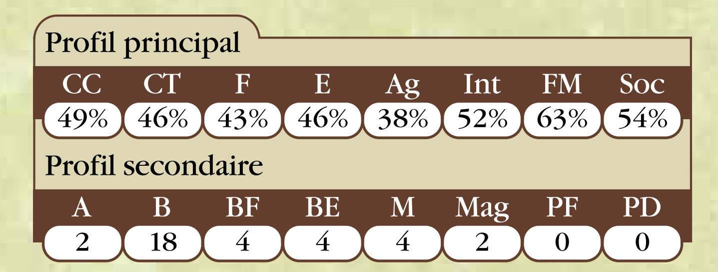
Ulric

Profil modifié : CC 49%, F 43%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire), Équitation, Intimidation ; **Talents supplémentaires** : Coups puissants, Force accrue, Frénésie, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes)

Verena

Profil modifié : Ag 38%, Soc 54% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (droit +10%, histoire +10%), Équitation, Hypnotisme, Langage secret (langage de guilde), Perception +10% ; **Talents supplémentaires** : Réflexes éclair, Sociable

~ PRÊTRE CONSACRÉ ~ (EX-PRÊTRE, EX-INITIÉ)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	46%	43%	46%	38%	52%	63%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (théologie) +20%, Connaissances générales (Empire +10%, nains), Focalisation +10%, Langage mystique (magick) +10%, Langue (bretonnien, classique +20%, reikspiel +20%), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%, Soins +10%
Talents : Éloquence, Magie mineure (deux au choix), Résistance aux poisons, Robuste
Armure : aucune
Armes : arme à une main (masse d'armes, épée ou hache)
Dotations : livre de prières, symbole religieux de sa divinité, robe, nécessaire de calligraphie

Manann

Profil modifié : F 48%, Ag 43%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Canotage, Connaissances académiques (astronomie +20%, science), Connaissances générales (Empire +20%, Norsca), Métier (charpentier naval), Natation +20%, Navigation ; **Talents supplémentaires** : Force accrue, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Manann), Mains agiles, Réflexes éclair



Morr

Profil modifié : CC 54%, Ag 43% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire +10%, nécromancie +20%), Connaissances générales (Empire +20%, Principautés Frontalières), Équitation +10%, Intimidation, Métier (embaumeur) ; **Talents supplémentaires** : Coups puissants, Grand voyageur, Guerrier né, Inspiration divine (Morr), Mains agiles, Méditation, Menaçant, Réflexes éclair

Myrmidia

Profil modifié : CC 54%, F 48%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Commandement, Connaissances académiques (histoire +10%, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Estalie, Tilée), Équitation, Natation ; **Talents supplémentaires** : Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Myrmidia), Maîtrise (armes de jet, armes lourdes, fléaux)

Ranald

Profil modifié : Ag 43%, Soc 59% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie, droit +10%, histoire), Connaissances générales (Empire +20%, Pays perdu), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Natation ; **Talents supplémentaires** : Chance, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Ranald), Mains agiles, Réflexes éclair, Sociable

Shallya

Profil modifié : Ag 43%, Soc 59% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (histoire +20%, philosophie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +20%), Équitation, Métier (apothicaire), Métier (herboriste), Soins +10% ; **Talents supplémentaires** : Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Shallya), Mains agiles, Réflexes éclair, Résistance aux maladies, Sociable

Sigmar

Profil modifié : CC 54%, F 48%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Commandement, Connaissances académiques (astronomie +20%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire +20%, nains +20%), Équitation +10%, Langue (khazalid) ; **Talents supplémentaires** : Coups puissants, Force accrue, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Maîtrise (armes lourdes)

Taal et Rhya

Profil modifié : CC 54%, Ag 43% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (astronomie +20%), Connaissances générales (Empire, halflings, Kislev), Emprise sur les animaux, Équitation, Natation, Orientation, Survie ; **Talents supplémentaires** : Grand voyageur, Guerrier né, Inspiration divine (Taal), Mains agiles, Méditation, Réflexes éclair, Sens de l'orientation

Ulric

Profil modifié : CC 54%, F 48%, BF 4 ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire +10%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Kislev, Norsca), Équitation, Intimidation, Natation ; **Talents supplémentaires** : Coups puissants, Force accrue, Frénésie, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Ulric), Maîtrise (armes lourdes)



Verena

Profil modifié : Ag 43%, Soc 59% ; **Compétences supplémentaires :** Connaissances académiques (droit +20%, histoire +10%, philosophie), Connaissances générales (Empire +20%, Tilée), Équitation, Hypnotisme, Langage secret (langage de guilde), Natation, Perception +10% ; **Talents supplémentaires** : Grand voyageur, Inspiration divine (Verena), Mains agiles, Méditation, Réflexes éclair, Sociable





GUERRIERS SAINTS

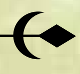
« C'est dans la guerre que nous glorifions nos dieux, car quelle plus grande cause y a-t-il que combattre et mourir au nom d'Ulric ? »

— Frandegast Ulfheim, chevalier du Loup Blanc

« Il n'y a jamais rien de saint dans une guerre. »

— Brutte van der Klar, vétéran

Chapitre IX

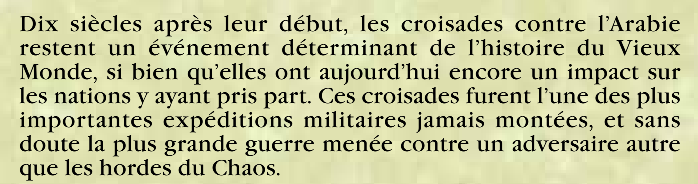


Dans un monde de guerre et de violence, il n'est pas surprenant que l'une des expressions les plus courantes de la religion prenne la forme de templiers, des guerriers saints, des croisés combattant pour le compte de leur dieu, de son culte et de ses valeurs. Ces individus constituent des adversaires inébranlables, qui ne craignent pas leurs ennemis ; ces guerriers croient leur cause juste et tant qu'ils vivent selon les idéaux de leur foi, ils ont les faveurs de leur divinité tutélaire, y compris dans l'autre monde.

La plupart des cultes impériaux disposent (officiellement ou non) d'une ou de plusieurs branches militaires. Ses ordres de guerriers sont chargés de protéger le culte et ses biens. Bien souvent, ces organisations prennent la forme d'ordres de chevaliers et de prêtres-guerriers. Ils constituent l'épée et l'écu de leur culte, le protégeant de ses ennemis tout en faisant avancer sa cause (religieuse et temporelle) par la force.

LES CROISADES

La plus pure expression de la présence militaire d'un culte est la croisade. Les annales de l'histoire impériale sont pleines de pages tachées de sang décrivant les terribles guerres menées pour le compte d'un culte ou d'un autre. Parmi ces récits, aucun ne décrit aussi bien les accès de violence qui animent les cultes que les croisades contre l'Arabie.



Les croisades contre l'Arabie

Dix siècles après leur début, les croisades contre l'Arabie restent un événement déterminant de l'histoire du Vieux Monde, si bien qu'elles ont aujourd'hui encore un impact sur les nations y ayant pris part. Ces croisades furent l'une des plus importantes expéditions militaires jamais montées, et sans doute la plus grande guerre menée contre un adversaire autre que les hordes du Chaos.

Elles débutèrent en 1448 lorsque le souverain tyrannique d'Arabie, le sultan Jaffar, traversa le Grand Océan à la tête d'une armée colossale dans le but d'envahir l'Estalie. Les Estaliens sont hardis et féroces, mais malgré leur défense, ils furent rapidement dépassés. Beaucoup d'entre eux furent réduits en esclavage et envoyés de l'autre côté de la mer, sur les célèbres marchés aux esclaves de Lashiek.

Inquiet ce que qu'allait ensuite faire le sultan, le roi Louis le Juste de Bretonnie leva une formidable armée et envoya des émissaires auprès de l'empereur Frederik III et de ses Comtes Électeurs pour les inviter à en faire de même. Un conseil fut réuni à Altdorf, et bien que nombre de provinces fussent alors plongées dans la guerre civile, on interrompit les hostilités et chaque comte confia quelques hommes à la cause. Composée des chevaliers de Bretonnie et de leurs armées féodales, de l'ost des Comtes Électeurs et d'une force considérable levée par les divers ordres chevaleresques du Vieux Monde, une grande armée fut réunie à Brionne.

Cependant, ce qui arriva est un événement des plus rares dans l'histoire du Vieux Monde. Plutôt que de se préparer à défendre la frontière et les cols de Bretonnie et de l'Empire contre l'armée du sultan, l'ost s'engagea en Estalie pour libérer son voisin. Le sultan avait beau être cupide et cruel, il était loin d'être stupide et comprit qu'il ne pouvait tenir contre l'armée jointe des Bretonniens et de l'Empire. Il repartit donc en Arabie.



Seul un cheikh rebelle du nom d'Emir Wazar, souvent surnommé « Emir le Cruel », se montra assez têtu pour rester sur place et tenir tête à l'armée du nord. L'histoire retient de lui son avidité, sa cruauté et sa grande stupidité. Il consolida ses positions dans la ville de Magritta, obligeant les esclaves à redoubler d'efforts pour fortifier la communauté contre l'armée en marche. Un petit contingent de chevaliers assiégea la ville, siège qui dura huit ans avant que les chevaliers du Soleil et leurs alliés ne parviennent à pénétrer dans la cité et à mettre en déroute l'armée du cheikh.

Le reste de l'armée parcourut l'Estalie, ne découvrant que ruine et destruction dans le sillage de l'armée en fuite du sultan. Des villes et des villages entiers avaient été incendiés par les Arabiens, leurs habitants réduits en esclavage ou tout simplement exécutés. Voyant les calamités qui s'étaient abattues sur l'Estalie, les chevaliers firent vœu de porter la croisade chez les infidèles, pour libérer les esclaves encore en vie et venger les morts causées par les occupants.

La croisade s'arrêta dans les ports d'Estalie pendant qu'on assemblait une grande flotte. Bientôt des navires vinrent de tous les ports d'Estalie, de Tilée et d'ailleurs pour emmener les croisés de l'autre côté du Grand Océan. Lorsque la flotte prit enfin la mer, l'armée du sultan Jaffar était arrivée en Arabie et entamait les préparatifs pour repousser l'invasion, enrôlant à tour de bras pour fortifier les villes.

Les croisés débarquèrent au port de Copher, célèbre pour son commerce d'épices. Malgré les défenses qu'ils avaient érigées, les habitants de la ville ne purent rien face à la haine que leur sultan avait provoquée. Les chevaliers balayèrent les défenseurs et passèrent par le fil de l'épée tous ceux qui se dressèrent contre eux. Le plus fort de la colère et de la haine des croisés fut déchargé sur la malheureuse population ; les murailles et élégantes tours de la ville furent quant à elles rasées. Bien évidemment, c'était précisément ce que Jaffar escomptait et il se retira dans sa citadelle d'El-Haikk en compagnie du plus gros de son armée. Il espérait qu'après avoir saccagé Copher et supporté des mois de combats et de marche sous la chaleur étouffante d'Arabie, les chevaliers allaient perdre de leur ardeur.

Et en effet, les chevaliers n'étaient guère préparés aux réalités d'une campagne militaire en plein désert, d'autant que le trajet entre Copher et El-Haikk fut long et ardu, et source de nombreuses pertes. Mais c'était sans compter l'honneur qui animait les chevaliers et le serment qu'ils avaient fait en Estalie. Plus que tout, les épreuves qu'ils connurent durant l'année qui les mena à El-Haikk soutinrent la justesse de l'expédition dans l'esprit des croisés. Lorsqu'ils affrontèrent enfin le sultan, ils semblaient plus déterminés que jamais.

Le sultan Jaffar était un despote tyrannique, presque autant haï par ses gens que par le reste du Vieux Monde. De plus, nombre de ses sujets profitèrent de la croisade pour se soulever contre lui. Dans l'ensemble, ses révoltes eurent peu de conséquences sur la croisade, mais alors que les chevaliers avançaient vers la ville d'El-Haikk, des centaines de nomades enrôlés de force dans l'armée du sultan décidèrent de se révolter,

plongeant la ville dans le chaos et réduisant à néant les projets du souverain.

Le sultan dut ainsi revoir ses plans initiaux qui consistaient à tenir bon face au siège des chevaliers. Il marcha alors à leur rencontre, sûr que le soleil du désert et la crainte inspirée par ses hommes allaient lui donner la victoire. Mais les envahisseurs avaient appris à user de magie et de bon sens pour se protéger du soleil, gardant leurs lourdes armures de métal à l'ombre et au frais jusqu'à la bataille. Si les forces armées en présence étaient à peu près égales, les croisés disposaient de plusieurs milliers de chevaliers en armure et de puissants destriers bardés. Ils constituaient une vague de métal que rien ne pouvait arrêter ; et des centaines de tonnes de métal écrasèrent les piquiers et fantassins légers du sultan. Cette charge, immortalisée par de nombreuses légendes et ballades, écrabouilla et dispersa totalement l'armée du sultan, donnant au sol rocailleux la teinte rougeâtre qu'il affiche encore aujourd'hui. Jaffar fut terrassé, transpercé par une lance d'arçon bretonnienne alors qu'il fuyait le champ de bataille.

Avec la mort du sultan, la croisade prit fin. Les chevaliers bretonniens qui constituaient une bonne moitié de l'armée annoncèrent que leur honneur était sauf, si bien qu'ils repartirent vers Copher où ils embarquèrent pour regagner leurs pénates. Les chevaliers impériaux avaient quant à eux une opinion très différente, d'autant que leur serment incluait la promesse d'une victoire totale. Les croisés se séparèrent alors en forces plus modestes, les divers contingents de chevaliers décidant de traquer les vestiges de l'armée de Jaffar et de libérer les esclaves enlevés dans le Vieux Monde.

Les croisades durèrent près d'un siècle alors que les armées impériales parcouraient le désert et les montagnes d'Arabie en quête de vengeance. Si les plus célèbres batailles, le siège et le sac de Copher et la bataille d'El-Haikk se déroulèrent durant les deux premières années de la croisade, c'est lors du siècle suivant que la plupart des ordres de chevalerie de l'Empire accumulèrent richesse, prestige et renom.

L'un des contingents poursuivit les restes de l'armée du sultan dans la région montagneuse du sud d'El-Haikk, non loin de la ville de Martekk. Ils y affrontèrent des vautours gigantesques capables d'emporter un homme en armure et son cheval, ainsi que de féroces félins qui s'en prenaient à tous les chevaliers qui s'écartaient de l'armée principale. Cette force traqua jusqu'au dernier des soldats de Jaffar, les exécutant systématiquement, ne faisant preuve d'aucune clémence pour ces Arabiens qu'ils voyaient comme des tueurs sadiques et insensibles. Aujourd'hui encore, les habitants des montagnes parlent des guerriers argentés qui se vêtaient de peaux de grands félins, tels les instruments de la vengeance et de la justice. En rentrant chez eux, ces chevaliers Panthères se constituèrent en confrérie, un ordre chargé d'honneur et de richesse, que l'Empereur en personne accueillit à bras ouverts.

Les guerres religieuses



Si les croisades contre l'Arabie ont conduit à la formation de nombreux ordres chevaleresques et branches militaires de nos cultes contemporains, il est important de bien noter que ces guerres étaient animées par des ambitions politiques avant toute autre considération religieuse. Les confits ne naissaient pas de désaccords religieux, mais étaient les réponses toutes désignées d'attaques gratuites. Ces actes de violence inattendus permettaient aux diverses provinces et aux cultes qui les reliaient de mettre leurs différends de côté et de se retrouver dans une cause commune. C'est grâce à ce schéma que les cultes du Vieux Monde lèvent aujourd'hui encore leurs armées et partent à la guerre contre les ennemis de leur foi et de leurs croyances, exploitant le prestige et les honneurs du passé pour parvenir à leurs desseins présents.

La plupart des croisades contemporaines sont fondées sur des désaccords religieux et n'ont pas franchement d'explication politique. Certaines croisades sont menées au grand jour, comme celles qu'entreprennent les disciples de Myrmidia et d'Ulric contre les autres cultes, mais d'autres sont purement internes, nées d'un schisme dangereux se manifestant sous la forme d'événements d'une rare violence, comme on le voit souvent entre sigmarites. Certaines des pires croisades opposent les adorateurs d'un même dieu divisés par leur ethnie et leur culture, ce qui explique notamment les problèmes actuels entre l'Estalie et la Tilée. Enfin, quelques croisades visent les ennemis de la foi, plus particulièrement les peaux-vertes, les adorateurs du Chaos et autres créatures des ténèbres.

Début d'une guerre religieuse

Avant toute chose, une guerre religieuse a besoin d'un élément déclencheur. Il peut s'agir d'un simple désaccord sur un texte religieux ou d'une horde de peaux-vertes fondant sur les villages et hameaux regroupant les fidèles d'un temple précis. Parfois, le conflit naît de vieilles rancunes, de bigoterie ou d'une bonne vieille crise d'intolérance. En de rares cas, les

LES CROISADES POPULAIRES

À l'origine, le concept de croisade s'adressait aux guerriers, offrant une bonne raison aux chevaliers et aux templiers de partir à la guerre. Néanmoins, lors des croisades contre l'Arabie et de la plupart des croisades ultérieures, de nombreux paysans et roturiers se sont joints aux chevaliers, et les conséquences ont parfois été tragiques. Les bénéfices à la fois matériels et spirituels que l'on peut retirer d'une croisade sont très tentants, si bien que de nombreux individus qui n'ont rien à faire sur un champ de bataille font vœu aux côtés des guerriers. Si le concept de paysans entreprenant une croisade est louable, la pression exercée sur des ravitaillements parfois maigres, sans oublier le manque d'entraînement et la vulnérabilité de ces irréguliers, donnent de sacrés maux de crâne aux chefs de l'armée. Si les autorités religieuses font leur possible pour décourager ces sympathisants de se joindre aux croisades, on ne peut pas faire grand-chose pour les en dissuader.

Plusieurs tragédies, parfaitement documentées, impliquent ce type de roturiers lors de croisades. La croisade des épouses était une sorte de pèlerinage effectué par les femmes de nombreux des croisés dans le but de soutenir leurs hommes. Se rendant seules en Arabie, sous armées et mal protégées, elles constituèrent des proies faciles pour les esclavagistes et les soldats qui les accueillirent sur les plages d'Arabie, si bien que beaucoup furent enlevées, tuées, voire pire encore.

La croisade de la miséricorde fut lancée par des disciples de Shallya aux côtés d'une expédition militaire préparée par l'Église de Sigmar contre un royaume de bandits formé dans les profondeurs de la Drakwald par des mutants, des malades et autres adorateurs du Chaos. Les shalléens souhaitent apaiser les sigmarites et les empêcher de tuer des innocents. Ils échouèrent, se perdirent dans la forêt et furent tués par les bandits ou dévorés par les hommes-bêtes.



guerres religieuses sont la faute d'un prêtre ambitieux cherchant à gravir les échelons de sa hiérarchie en remportant une victoire militaire.

Une fois la cause entendue, le temple ou l'Église dans son ensemble cherche à réunir les ressources nécessaires pour mener à bien le conflit. Chaque prêtre agit dans son domaine d'influence, faisant étalage des maux de ses ennemis et ralliant le soutien de la paysannerie. Durant cette période, ils en profitent également pour faire appel au soutien financier et militaire de la noblesse et autres personnalités, sans oublier les autres temples du culte. Alors que soldats et or commencent à se déverser, le culte prépare son offensive.

Les fanatiques

Quand une croisade oppose des adversaires raisonnables, le conflit armé peut être évité. Parfois, une simple démonstration de force et de foi suffit à ramener le camp adverse à la table des négociations et à éviter le bain de sang. Cependant, de tels efforts sont généralement compromis en présence de fanatiques. En effet, fanatiques et autres flagellants ne raisonnent pas en termes d'intérêt du culte ou de la nation ; ils sont animés par une soif de sang et un besoin viscéral de prouver la justesse de leurs propos. Dès lors qu'une foule de fanatiques part en guerre, rien ne peut l'arrêter et elle poursuit son chemin jusqu'à ce qu'un adversaire l'anéantisse ou jusqu'à ce qu'elle ait eu son lot de famine, de maladies et de morts, s'en retournant alors dans ses pénates... en attendant l'arrivée d'un nouvel agitateur.

Guerres religieuses et cultes

Les croisades ulricaines, myrmidéennes et sigmarites sont les plus courantes, ce qui s'explique simplement par leur nature martiale et ne signifie pas que ses fois défendent leurs croyances et adorateurs avec plus de ferveur que les autres. Pour des raisons évidentes, les croisades shalléennes prennent une tout autre forme, alors que les croisades entreprises par des adorateurs de Ranald, Taal et Rhya sont inexistantes, du moins au sens habituel du terme.

Les cultes de Sigmar et d'Ulric encouragent activement les croisades, appelant leurs disciples à prendre les armes et à se joindre au combat contre leurs ennemis. Bien souvent, il s'agit d'affaires désordonnées, organisées par un temple ou une secte, voire par des agitateurs et autres démagogues. Les croisades d'envergure, organisées par l'ensemble d'un culte, sont beaucoup plus rares. Elles doivent recevoir l'aval des plus hautes autorités de l'Église, et bien évidemment se doter des financements et des hommes nécessaires à leur succès. Ces véritables croisades de Sigmar ou d'Ulric (chaque culte en a au moins organisé une contre l'autre depuis la fondation de l'Empire) sont inévitablement lancées à une échelle nationale, attirant ainsi l'armée d'un Comte Électeur et une foule de nobliaux, ainsi que les forces de divers ordres de chevalerie.

Lorsque le culte de Myrmidia lance des opérations militaires contre ses ennemis, ses forces se déploient avec tous les atours religieux d'une croisade, sans pour autant considérer être investies d'une telle mission. Qualifier une attaque myrmidéenne de « croisade » parce qu'elle est de nature religieuse revient à qualifier un nain de « violent » parce qu'il aime castagner des peaux-vertes. Les attaques myrmidénnes prennent cette forme, c'est tout.

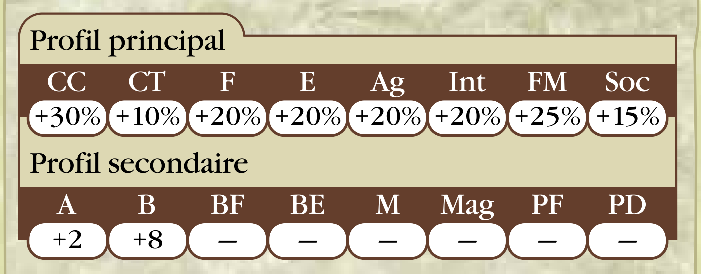
Si les autres cultes se tournent rarement vers les croisades, même le plus pacifique des temples peut sombrer dans la violence s'il est confronté à de dangereux hérétiques ou, pire encore, à des adorateurs du Chaos ou de quelque autre divinité blasphématoire. Le croisé hésitant a plus de facilités à terrasser un ennemi qui selon son culte est un serviteur des Sombres Puissances ou qui est accusé de pervertir la nature des dieux à de sinistres fins.

CROISÉ (CARRIÈRE AVANCÉE)

C'est sans doute le plus formidable exploit qu'un templier puisse accomplir pour partir en guerre au nom des dieux. Jadis, plus particulièrement pendant les croisades contre l'Arabie, il était rare qu'un chevalier ne parte pas en croisade aux côtés de son ordre. Mais ces derniers temps, les croisades ne sont plus à la mode, notamment à une telle échelle.

Les croisés sont des vétérans des croisades qui ont accumulé énormément de gloire pour leur ordre et leur culte grâce à des exploits réalisés en terre étrangère contre les ennemis de leur foi. Ce sont des hommes expérimentés, habitués à se battre dans toutes sortes de milieux, contre toutes sortes d'adversaires. Du reste, beaucoup de chevaliers de retour de croisade voient leurs exploits à jamais gravés dans les légendes de leur ordre.

Tous les croisés ne sont pas issus de la noblesse ou d'un ordre de chevalerie, mais c'est le cas de beaucoup d'entre eux. Certains sont des hommes pieux qui sont de simples soldats, combattant ainsi aux côtés d'armées de templiers et de chevaliers. Malgré leur statut, leurs exploits n'en sont pas moins nobles.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+10%	+20%	+20%	+20%	+20%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	–	–	–	–	–	–

Compétences : Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (trois aux choix), Équitation, Langage secret (langage de bataille), Langue (arabien, bretonnien, estalien *ou* tiléen), Orientation, Perception, Survie
Talents : Coups assommants, Coups précis, Grand voyageur, Linguistique *ou* Sens de l'orientation, Maîtrise (armes de parade), Valeureux
Dotations : armure lourde (armure de plaques complète de qualité exceptionnelle), cartes (décrivant la route d'un pèlerinage ou d'une croisade), symbole religieux
Accès : Aristocrate, Chevalier, Sergent, Vétéran
Débouchés : Aristocrate, Capitaine, Champion de justice, Chevalier du Cercle Intérieur, Explorateur, Initié, Vétéran

Les croisés (et de nombreux prêtres et templiers) voient la croisade comme une forme de pèlerinage. La vision traditionnelle du pèlerinage peut paraître contradictoire avec une guerre sainte. Souvent, on demande aux pèlerins de voyager sans armes ni équipement ; ils démontrent ainsi la foi qu'ils ont en leur dieu. Les croisés voient cependant leur action comme un autre moyen de parvenir à leur but. Plutôt que de demander à leur dieu de les protéger et de combattre pour eux, ils font l'effort de protéger leur foi et de se battre au nom de leur divinité... Cette dernière n'est certainement pas en danger, mais ses croyances ou adorateurs peuvent l'être. Il arrive à certains chevaliers de dépenser toute leur fortune pour financer une croisade, considérant là qu'il s'agit d'un acte digne d'une vie entière menée dans la vertu. La plupart des cultes ne sont sans doute pas d'accord avec ce point de vue, mais peu oseraient se passer des fonds d'un riche noble.

LES ORDRES SAINTS

Bien que les prêtres de la plupart des fois suivent une formation militaire pour être en mesure de défendre leur temple en cas de besoin, aucun culte ne compte sur la simple présence de son clergé pour se protéger. Ce devoir incombe aux templiers, de pieux et saints chevaliers chargés de protéger leur culte, leurs temples et leurs disciples à travers tout l'Empire. Ces ordres sont nombreux dans l'Empire et tous les cultes (à l'exception de ceux de Shallya et de Ranald) disposent à leur service d'un certain nombre d'ordres connus de templiers. Les plus célèbres ordres de chevalerie ne se contentent pas de combattre pour le compte de leur culte, mais pour l'Empire dans sa globalité, si bien que beaucoup ont gagné la majeure partie de leur honneur et de leur prestige sur les champs de bataille du Vieux Monde.

Les chevaliers du Loup Blanc

Dieu tutélaire : Ulric
Chapitre principal : grand temple d'Ulric de Middenheim
Grand maître : Rein Volkhard
Couleurs : rouge et argent, avec peaux de loup

Les chevaliers du Loup Blanc, plus souvent qualifiés de Loups Blancs, constituent le plus célèbres de tous les ordres de templiers. On les identifie facilement à leurs fourrures de loup et aux violents affrontements auxquels ils participent. Les chevaliers du Loup Blanc sont le plus vaste et le plus vieil ordre de templiers du Vieux Monde, leur création remontant à l'ère de l'Ar-Ulric Wulcan, il y a plus de deux mille ans. Leur cape en peau de loup alliée à leur barbe et à leurs longs cheveux broussailleux leur donnent une apparence quelque peu barbare, mais ne vous y trompez pas ; il s'agit d'un ordre militaire très discipliné et leur présence lors de la plupart des grandes batailles du Vieux Monde témoigne de leur courage.

L'ordre

Presque tous les temples d'Ulric, de la plus petite chapelle au grand temple de Middenheim, disposent d'au moins un ou deux Loups Blancs. Il existe des chapitres indépendants, mais ils sont rares. Ces importants chapitres abritent plusieurs unités de Loups Blancs, dont le rôle consiste principalement à protéger les intérêts ulricains. Les templiers qui y sont stationnés organisent bien souvent des expéditions militaires visant à porter le combat chez l'ennemi (en fondant sur un camp orque ou en assiégeant le château d'un nécromancien, par exemple).

Les chevaliers

Les chevaliers du Loup Blanc se démarquent aussi bien dans leurs missions quotidiennes que sur le champ de bataille. Ils ne se séparent jamais de leur armure lourde, laquée de noir ou traitée à l'aide d'huiles foncées. Chaque chevalier porte une fourrure de loup sur les épaules. Du reste, leur rite de passage consiste à traquer, à tuer et à dépecer un loup à mains nues pour devenir un membre à part entière de l'ordre.

Les Loups Blancs combattent sur des chevaux de guerre bardés de rouge et brandissent des marteaux de cavalerie lorsqu'ils chargent (ils n'utilisent donc pas de lances d'arçon). Quand ils sont à pied, ils reportent leur choix sur de gigantesques marteaux de guerre à l'aide desquels ils décrivent des arcs de cercle meurtriers.

Les Loups Blancs sont chargés de protéger les temples et les prêtres d'Ulric de l'Empire et d'ailleurs. Les unités sont envoyées en quête ou en mission, ou encore à la guerre, s'intégrant alors à l'armée du Middenland ou à une armée de templiers partant en croisade.



Keiner Reizfeld

Âgé de 24 ans, Keiner Reizfeld est le plus jeune capitaine des chevaliers du Loup Blanc, une distinction qui lui vaut l'admiration et la jalousie de ses subordonnés et rivaux. Keiner est le capitaine de la Compagnie Rouge, l'une des plus prestigieuses compagnies de chevaliers basées au grand temple d'Ulric de Middenheim. Keiner est considéré comme un barbare par les autres capitaines, notamment parce qu'il a tendance à ne pas se contrôler au plus fort d'un combat. Cependant, nul ne peut nier qu'il inspire une loyauté sans faille à l'ensemble de ses hommes, les poussant à accomplir des exploits toujours plus grands. Enfin, sans son courage, la liste des pertes de Loups Blancs lors du siège de Middenheim aurait été bien plus longue.

La Garde noire



Dieu tutélaire : Morr
Chapitre principal : Luccini, Tilée
Grand maître : Lavarro San Andera
Couleurs : noir

Les Gardes noirs de Morr inspirent un sentiment de peur, aussi bien chez leurs alliés que chez leurs ennemis. Leur vœu de silence et leurs armures de plaque d'un noir d'obsidienne en font des êtres très

Gardes noirs contre chevaliers du Corbeau

Les chevaliers du Corbeau constituent en quelque sorte un ordre jumeau des Gardes noirs. Composés de guerriers intrépides et expérimentés, leur but est de dénicher et de détruire tous les squelettes, zombies et ombres qui parcourent le monde, mais également d'exterminer les vampires et les nécromanciens qui en sont à l'origine. Il s'agit d'un ordre offensif, opposé aux Gardes noirs en ce sens qu'il ne connaît pas de longues périodes de calme. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux *Maîtres de la Nuit*.

troublants, beaucoup allant jusqu'à prétendre qu'il s'agit d'esprits de morts-vivants liés au service de Morr par ses prêtres. Mais la vérité est bien moins inquiétante : la Garde noire est constituée de chevaliers qui se consacrent au dieu des Morts et dont le but est de protéger cimetières, mausolées et autres sites sacrés aux yeux de Morr. Dans certains cas, on fait appel à eux pour traquer morts-vivants et nécromanciens.

L'ordre

Les Gardes noirs partent rarement à la guerre dans le but de conquérir ou d'éliminer une menace, préférant de loin veiller sur les ennemis venus du royaume des morts. Bien évidemment, la plupart des forces armées luttant contre les comtes de Sylvanie comptent des membres de la Garde noire dans leurs rangs. Les Gardes noirs ont aussi participé aux croisades contre l'Arabie. Leur présence fut des plus précieuses lors du siège d'El-Haikk, leur silence et leur attitude exemplaire terrifiant nombre des défenseurs qui croyaient qu'il s'agissait des esprits courroucés de leurs ancêtres revenus pour les terrasser.

Les raisons qui se cachaient derrière leur implication dans cette croisade devinrent plus claires lorsque le sultan fut abattu et ses armées dispersées. Plutôt que de s'en retourner chez eux, les Gardes noirs poursuivirent en direction de la Terre des Morts, Khemri. Ils y affrontèrent les morts-vivants des Rois des Tombes et entamèrent une guerre de longue haleine, s'alliant avec les autochtones qui vivaient dans leur ombre glacée. Nombre des Gardes noirs périrent lors de la croisade de Khemri, rebaptisée la croisade noire en leur honneur, mais ceux qui en revinrent rapportèrent de fabuleux trésors et d'obscurs ouvrages, aujourd'hui enfermés dans les chambres fortes souterraines du temple de Morr de Luccini, d'où on ne les ressort qu'en cas d'extrême nécessité.

Les chevaliers

Les Gardes noirs sont très facilement reconnaissables car ils portent une armure lourde d'un noir obsidienne recouverte d'un corbeau ciselé et matelassée, ce qui leur permet de se déplacer dans un silence surnaturel. L'armure dissimule totalement le chevalier qu'elle renferme ; elle joue donc un rôle théâtral, renforçant ainsi l'aura de terreur de l'intéressé, mais également pratique, car un simple contact permet à certaines créatures de la nuit d'absorber la force de leurs victimes. Enfin, quand ils combattent des adversaires revenus d'entre les morts ou qui usent de Magie noire pour frapper leurs proies de cauchemars et autres sorts corrompus, elle leur permet de dissimuler leur identité.

Les membres de la Garde noire font vœu de silence lors de leur initiation ; ils n'ont pas le droit de parler ou d'émettre le moindre son quand ils sont de service. Cela renforce l'aura menaçante qui les entoure. Ils ont le droit de parler à certains moments, notamment pour lancer un ordre ou un avertissement sur le champ de bataille, mais certains membres observent leur vœu de silence en permanence, à l'exception de l'heure de la prière. Les plus fanatiques vont même jusqu'à se trancher la langue pour éviter toute tentation.

Les Gardes noirs combattent à dos de formidables destriers à la robe sombre, eux aussi bardés de laque noire ou d'obsidienne. À cheval, ils manient d'énormes épées à deux mains ou marteaux de guerre animés d'une lueur argentée lorsqu'ils châtient leurs adversaires. Mais il ne leur est pas toujours possible de combattre à dos de cheval, notamment lorsqu'ils montent la garde ou poursuivent leurs ennemis dans les tombes et autres cryptes. Ils se servent alors de hallebardes imposantes.

Le Garde noir joue principalement un rôle de gardien des temples et des jardins de Morr. Il protège ces lieux sacrés de toute profanation, qu'il s'agisse de pilleurs de tombes ou autres, patrouillant l'endroit les armes à la main. Nombre de ces chevaliers sont détachés auprès de dignitaires moriens, leur offrant leur protection et ajoutant à l'atmosphère sinistre qui entoure ces prêtres. Si les Gardes noirs ont rarement l'occasion d'affronter les plus vils adversaires de leur foi, ils accueillent ces occasions à bras ouverts et font montre d'une grande efficacité dès qu'il s'agit de détruire des morts-vivants.

Les membres de la Garde noire sont assurément des personnages curieux, car il faut avoir un tempérament très bizarre pour passer son temps à arpenter les cimetières embrumés du Vieux Monde. La plupart sont des individus tourmentés qui se sentent plus proches des morts sur lesquels ils veillent et des morts-vivants qu'ils combattent que des vivants.

Les chevaliers du Soleil

Déesse tutélaire : Myrmidia
Chapitre principal : Carroburg, Middenland
Grand maître : Siegfried Trappenfeld
Couleurs : noir et or, avec un motif en forme de soleil doré

S'ils constituent le plus célèbre des ordres chevaleresques de Myrmidia, les chevaliers du Soleil n'ont pas toujours été les plus pieux. Jadis, il s'agissait d'un ordre séculier de l'Empire qui ne prêtait allégeance à aucun dieu précis, mais durant la période qui précéda les croisades contre l'Arabie, il connut une conversion miraculeuse entrée depuis dans la légende. Soixante des chevaliers étaient stationnés en Estalie lors de l'attaque du sultan. Ils étaient acculés par ses forces, sans possibilité de recevoir de l'aide, lorsqu'une soudaine secousse sismique provoqua la chute d'une gigantesque statue de Myrmidia sur leurs ennemis, ce qui leur permit de renverser le cours de la bataille et de conduire plusieurs centaines d'Estaliens en lieu sûr. Ils se convertirent alors au culte de Myrmidia et entreprirent la croisade contre l'Arabie au nom de la déesse de la Stratégie et de la Guerre, accumulant ainsi énormément de gloire, pour eux mais également pour le compte de leur culte.

L'ordre

Les chevaliers du Soleil ne constituent pas le plus vaste des ordres myrmidéens, loin de là. L'Ordre de la Lance de Vertu, plus ancien, et bien d'autres sont beaucoup plus importants. En revanche, ils sont les plus connus et les plus respectés, mais également les plus riches de tout l'Empire.

L'ordre est basé au beau milieu de l'Empire, mais il gagne soutien et influence dans le sud, où il détient un grand pouvoir politique. Ces dernières années, le culte de Myrmidia a étendu son influence parmi les guerriers, si bien que la déesse a remplacé Ulric dans les prières de nombreux soldats. L'ordre a ainsi profité de la progression du culte.

Les principaux devoirs de l'ordre consistent à entretenir et à protéger les grandes routes de pèlerinage qui séparent l'Empire et les sites saints de Magritta. Ce travail est des plus lucratifs car de nombreux soi-disant pèlerins de la haute société sont prêts à payer cher pour que leurs dieux les tiennent à l'abri durant leur périple, les myrmidéens étant dans ce cas de figure la manifestation terrestre de la protection qui leur est accordée.

Les chevaliers

Les chevaliers du Soleil portent une armure de plaques richement décorée d'or et de noir. Le symbole de l'ordre, un soleil doré irradiant seize rayons, apparaît bien en évidence, sur la poitrine ou le casque. Les armures les plus complexes s'accompagnent d'un casque en forme de soleil stylisé surmonté d'une couronne hérissée de seize pointes. Chaque chevalier manie l'épée, la lance d'arçon et la lance, sans oublier un bouclier parfaitement poli qui réfléchit la lumière du soleil et lui permet d'éblouir ses ennemis.

Les chevaliers du Soleil passent le plus clair de leur temps loin de leurs chapitres et de leurs temples car ils entreprennent souvent des croisades et autres quêtes pour le compte de leur ordre. Ils voyagent en petits groupes, parfois seuls, et soutiennent les expéditions militaires qui ont besoin d'eux, qu'il s'agisse de galvaniser des unités de soldats cernées au beau milieu d'un champ de bataille, de prendre la tête de compagnies privées de leurs officiers, de prodiguer leurs conseils aux généraux et nobles, ou encore d'entraîner une milice locale. Chaque chevalier doit passer les premières années qui suivent son initiation à exécuter ce type de mission. Ce n'est qu'ensuite qu'il s'en retourne à son chapitre pour devenir un membre à part entière de l'ordre.

Dieter Manschen

Dieter Manschen est un chevalier errant et l'un des plus pieux membres de l'ordre, qui préfère les quêtes au confort de son chapitre. Il passe ses étés à parcourir les mêmes routes que les pèlerins, escortant ces derniers au travers de cols perfides. L'hiver, il se rend au nord, offrant son épée à quelque noble cause. Il est devenu une sorte de légende locale, une silhouette vêtue de noir et or, sortant de nulle part quand on a besoin de lui, toujours prêt à mettre son épée au service des nécessiteux. Une fois le danger écarté, il disparaît aussi discrètement qu'il est venu.

Les chevaliers de la Lumière Éternelle

Déesse tutélaire : Verena
Chapitre principal : Altdorf
Grand maître : Sigismund Drak
Couleurs : bleu foncé et or

Connus dans tout le Vieux Monde, les chevaliers de la Lumière Éternelle sont damnés et doivent supporter le faix d'une vieille malédiction. Beaucoup les voient donc avec un mélange de sympathie et de dérision, car nul ne comprend vraiment comment on peut accepter de rejoindre les rangs de cette vénérable institution et donc d'être maudit. Malgré tout, ils sont nobles et fidèles à leur déesse, et si l'on parle régulièrement de la malédiction qui les frappe, on aborde tout aussi souvent leur courage et leur héroïsme. Cependant, ils finissent toujours par connaître une triste fin malgré les efforts désespérés déployés pour repousser leur malédiction. C'est certainement leur sens du sacrifice qui les rend très populaires aux yeux des gens.

L'ordre

À l'instar de nombreux ordres de templiers, les origines des chevaliers de la Lumière Éternelle remontent à la croisade contre l'Arabie, où ils connurent gloire et fortune grâce au rôle qu'ils jouèrent durant la guerre. Mais avec la richesse et la notoriété vint leur malédiction. La légende prétend qu'au moment de traverser une bourgade remplie de femmes et d'enfants, ils fermèrent leur cœur et massacrèrent ceux-ci jusqu'au dernier. Dans un dernier râle, la matriarche du village maudit les chevaliers pour l'éternité, les obligeant à mener une existence héroïque qui finit toujours par sonner leur glas.

La malédiction se manifesta pour la première fois lorsque l'ordre rentra des croisades, ses navires chargés de fabuleux trésors. Malgré une mer calme et la compagnie d'une flotte de navires appartenant à divers ordres, ses navires (et eux seuls) sombrèrent corps et biens, envoyant les richesses au fond du golfe Noir. Depuis, l'ordre a été victime de nombreux revers de fortune, qu'il s'agisse d'étranges épidémies n'affectant qu'eux, de pourriture frappant la nourriture qu'ils achètent, de chevaux boiteux, etc. Presque tous les chevaliers connaissent une fin atroce et de nombreux récits parlent de ces guerriers héroïques qui survivent à de terribles batailles pour succomber à une maladie, à un quignon de pain avalé de travers, à une chute malencontreuse dans un escalier, etc. À chaque fois, la mort est des plus banales et rares sont les chevaliers de la Lumière Éternelle qui connaissent une fin honorable.

Malgré leur malchance chronique, les chevaliers de la Lumière Éternelle sont connus pour leur courage. Du reste, ils sont épris de vérité, de justice et de liberté. Souvent, ils prennent la défense d'un individu ou d'une cause que nul n'oserait soutenir. Ils furent les seuls guerriers à défendre le village de Hafbad, alors frappé par une épidémie, d'une horde en marche, tandis que nul ne voulait s'en approcher. Et ce furent les seuls chevaliers à oser affronter le redoutable shaggoth, Brakorth, dans les Montagnes du Bord du Monde.

Les chevaliers de la Lumière Éternelle se livrent rarement aux activités d'ordinaire réservées à de nombreux templiers, comme la garde d'un temple ou la protection d'un prélat. Ils entreprennent constamment quêtes et croisades, dans un souci de justice ou pour tenter de lever la malédiction, en imaginant que cela soit possible.

Les chevaliers

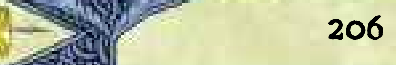
Les chevaliers de la Lumière Éternelle sont généralement issus des rangs de l'aristocratie. Il s'agit bien souvent des cadets de nobles familles trouvant un compromis entre une carrière militaire et une vie religieuse. Quelles que soient les infamies et la notoriété de l'ordre, les candidats sont toujours aussi nombreux. Certains personnages étranges de ce monde, principalement des nobles, pensent qu'il vaut mieux appartenir à un ordre célèbre mais maudit, qu'à un autre banal mais inconnu.

Les chevaliers font le serment d'observer les valeurs de Verena que sont la vérité et la justice. Cependant, lorsqu'on est noble, ces valeurs sont parfois faussées. Les roturiers auprès desquels ils « rendent justice » ne sont donc pas toujours d'accord avec leurs décisions.

Les chevaliers de la Lumière Éternelle manient l'épée à deux mains, symbole de l'épée de justice, et portent de très coûteuses et complexes armures de plaques. Ils ont tendance à se jeter au combat sans la moindre retenue, sans se soucier de leur propre sécurité ni de la malédiction qui leur pend au nez, partant du principe que s'ils sont condamnés, ils n'ont pas grand-chose à perdre.

Hilda van der Kratt

Comptant parmi les rares femmes des chevaliers de la Lumière Éternelle (et des ordres de templiers en général), Hilda est la



benjamine de la famille van der Kratt du Nordland, une maison maudite. Les van der Kratt furent maudits il y a quelques générations de cela par une sorcière qu'ils chassèrent de leurs terres, si bien que tous les descendants mâles de la famille furent condamnés à périr au combat. Ainsi, ils décidèrent de cacher leurs fils, allant jusqu'à les enfermer pour les tenir à l'abri, et chargèrent leurs filles de parcourir le monde pour y faire fortune et, si possible, trouver un moyen de lever la malédiction. Hilda eut le malheur de rejoindre les chevaliers de la Lumière Éternelle et donc d'être frappée elle aussi par une malédiction malgré son sexe. Depuis, on l'a prise pour un criminel recherché, elle a perdu sept chevaux abattus par des flèches perdues et elle a réussi à égarer quatorze épées ! Insouciante, Hilda observe ses devoirs avec passion et l'on dit d'elle qu'elle a au combat autant de courage que dix hommes réunis. Elle mène des quêtes incessantes aux côtés de ses camarades chevaleresques, en partie pour rendre justice et démontrer sa bravoure, mais également parce qu'elle espère un jour lever la malédiction qui frappe sa famille.

Les Coureurs des Bois

Dieux tutélaires : Taal et Rhya
Chapitre principal : Talabheim
Grand maître : Ulrika Grunfrau
Couleurs : vert et brun

De tous les ordres connus des neuf cultes de l'Empire, les Coureurs des Bois sont les plus étonnants. Renonçant aux armes lourdes en métal, aux boucliers ornés et à l'armement dont se servent les autres templiers, les Coureurs des Bois comptent avant tout sur la ruse et la discrétion pour venir à bout de leurs adversaires. Plutôt que de s'encombrer de mailles et de plaques, ils portent du cuir. De même, plutôt que de brandir l'imposante épée à deux mains, ils utilisent l'arc et de longs poignards. Ce sont les protecteurs des sites saints et bosquets sacrés aux yeux des dieux, et tous ceux qui souillent de tels endroits ont affaire à eux.

L'ordre

Taal et Rhya ne disposent que d'un ordre officiel de guerriers, si bien que ce sont les Coureurs des Bois qui jouent le rôle de templiers. Étant donné qu'ils s'intéressent avant tout à la nature, au pistage et au braconnage, beaucoup ne les prennent pas au sérieux, les reléguant au rang de simples forestiers et non de templiers. Toutefois, les Coureurs des Bois prennent leurs responsabilités au sérieux et sont de fervents protecteurs des sites saints qui leur sont confiés.

Toutes les nouvelles recrues doivent prêter serment d'errance, ce qui les empêche de rester au même endroit pendant plus d'une semaine. Ils passent de bosquet sacré en oratoire, contribuant à l'entretien et à la protection de chacun. Étant donné que nombre de leurs routes se croisent, les Coureurs des Bois s'organisent en petits groupes qualifiés de meutes. La hiérarchie et l'organisation de chacune sont variables et changent presque aussi souvent qu'elles se déplacent.

La tête de l'ordre est tout aussi souple, changeant régulièrement en fonction des besoins de l'institution. Les meutes combinent leurs talents pour servir au mieux les dieux. Habituellement pacifiques, elles mettent leur sérénité de côté quand elles découvrent un site sacré profané. Dès lors, elles n'ont de cesse de traquer la vermine qui en est responsable.

Les chevaliers

Les Coureurs des Bois ressemblent plus à des pisteurs qu'à des chevaliers. Ce sont les maîtres de la nature, qui parcourent bois et forêts tels des spectres vengeurs, éliminant intrus et ennemis sans le moindre remords.

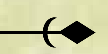
Ils enfilent des vêtements pratiques et confortables aux teintes habituellement vert et brun, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement. Les Coureurs des Bois ont un faible pour l'arc, et plus particulièrement l'arc long. Ce sont des tireurs émérites, que seuls les elfes sylvains parviennent à surclasser. L'un des premiers actes de tout Coureur des Bois consiste à fabriquer son propre arc. Ainsi, il lui faut parfois des semaines pour trouver les matériaux, huiles et herbes sacrées nécessaires à sa confection.

Au combat, le Coureur des Bois privilégie une armure légère, partant du principe que l'agilité et la discrétion sont la meilleure des protections. Il préfère donc le cuir, foncé à l'aide d'huiles et d'encres, afin de mieux se dissimuler dans son environnement. Beaucoup se recouvrent également le visage et la peau de peintures vertes, brunes et rouges pour mieux se camoufler.

Ulrika Grunfrau

L'actuel leader des Coureurs des Bois, Ulrika Grunfrau, a pris la tête de l'ordre après la mort de l'ancien, qui traquait un Seigneur des Bêtes dans les forêts du nord de l'Empire. Elle suit les traces de son prédécesseur et a mené de nombreux raids dans la Drakwald et la forêt des Ombres contre des tribus d'hommes-bêtes et de mutants, sauvant ainsi de nombreux lieux sacrés. Certains membres du culte pensent que Grunfrau est un peu trop encline à mener le combat jusqu'à l'ennemi, et qu'elle risque inutilement la vie de Coureurs des Bois lorsque des sites sacrés ne sont plus menacés, mais beaucoup des siens pensent que le culte ne sera pas à l'abri tant que les forêts ne seront pas débarrassées des hommes-bêtes.

Les chevaliers du Griffon



Dieu tutélaire : Sigmar
Chapitre principal : Altdorf
Grand maître : Tomas Bacham
Couleurs : vert foncé et or
Ordres affiliés : chevaliers Panthères

Fondés en 2305 par Magnus le Pieux, les chevaliers du Griffon constituent un ordre relativement récent en comparaison des nombreuses autres institutions chevaleresques de l'Empire. Ils sont chargés de protéger le grand temple de Sigmar, ainsi que les doyens du culte lors de leurs déplacements.

L'ordre

Magnus le Pieux fonda les chevaliers du Griffon dans le cadre de la reconstruction de l'Empire, après la Grande Guerre contre le Chaos. Constitués des cent chevaliers Panthères les plus pieux, il s'agit de templiers consacrés à Sigmar et à la protection de son culte. Leur rôle principal est de veiller sur le grand temple de Sigmar de la capitale ; anciennement Nuln, mais situé à Altdorf depuis 2429.

L'ordre entretient de bonnes relations avec le culte de Sigmar, mais celles qui le lient à la Reiksguard sont beaucoup plus tendues, parce qu'elle estime qu'il empiète sur sa juridiction d'Altdorf et son rôle de gardienne de l'Empereur. Les relations ne sont pas meilleures avec les chevaliers du Cœur Flamboyant, la garde personnelle du grand théogoniste, qui se livrent avec les chevaliers du Griffon à une lutte d'influence au sein même du grand temple.

ORDRES HERMÉTIQUES

Certains templiers se conduisent plus comme des moines que comme des chevaliers et se cachent dans les coins les plus reculés du Vieux Monde, où ils affinent leurs talents martiaux et prient leurs dieux. Ces organisations de templiers sont qualifiées d'ordres hermétiques, car leurs membres mènent une existence d'ermite. Leur nature secrète et isolationniste inspire méfiance et suspicion, sans compter les rumeurs de corruption et de pratiques hérétiques qu'ils mèneraient au sein de leur retraite monastique.



TABLE 9-1: ORDRES DE CHEVALIERS TEMPLIERS

Ordre	Dieu	Couleurs	Notes
Chevaliers du Bouclier Étoilé	Myrmidia	Bleu et noir	Ordre jumeau de la Lance de Vertu
Chevaliers du Champ Verdoyant	Myrmidia	Vert et or	Protecteurs de Talabheim, ordre jumeau de la Lance de Vertu
Chevaliers du Cœur Flamboyant	Sigmar	Tabard blanc et cœur rouge	Gardes du corps personnels du grand théogoniste
Chevaliers du Griffon	Sigmar	Vert et or	Rivalité avec le Cœur Flamboyant, fondés par Magnus le Pieux
Chevaliers du Griffon de Jade	Sigmar	Vert et noir	–
Chevaliers du Loup Blanc	Ulric	Rouge et argent	Portent une fourrure de loup et un marteau, ordre le plus vaste
Chevaliers de la Lumière Éternelle	Verena	Bleu foncé et or	Frappés de malchance
Chevaliers du Marteau	Sigmar	Noir et blanc	Tête rasée, port du marteau
Chevaliers Navigateurs	Manann	Bleu et blanc	Protègent le grand temple de Marienburg
Chevaliers de l'Orbe à Deux Queues	Sigmar	Bleu, orange et jaune	Ordre hermétique, port du fléau à comète
Chevaliers du Sang de Sigmar	Sigmar	Argent et rouge	–
Chevaliers du Soleil	Myrmidia	Noir et or	Portent le bouclier poli
Chevaliers du Titan Impitoyable	Myrmidia	Rouge et or	Ordre jumeau de la Lance de Vertu
Coureurs des Bois	Taal et Rhya	Vert et brun	Hommes des bois et forestiers expérimentés, templiers au sens le plus vague du terme
Fils de Manann	Manann	Turquoise et blanc	Répandus dans les régions côtières
Garde noire	Morr	Noir	Vœu de silence
Ordre de la Lance de Vertu	Myrmidia	Blanc et or	Plus vaste des ordres myrmidéens, chargés de garder les temples

Les chevaliers

Les chevaliers du Griffon s'entraînent dans la caserne attenante au grand temple. On dit qu'ils sont les plus déterminés de tous les templiers. Ils sont fiers de leur héritage et de l'honneur qui leur a été fait, au point de friser bien souvent l'arrogance. Leurs détracteurs estiment qu'il s'agit là de l'une de leurs faiblesses ; les chevaliers y voient au contraire une force.

Les chevaliers du Griffon revêtent toujours leurs plus beaux atours quand ils paradent ou combattent, portant bien souvent une armure de plaques laquée de vert foncé et d'or. Au combat, ils manient le marteau et l'épée, sans oublier la lance d'arçon à laquelle flotte au vent leur bannière. Jadis, le rite de passage du grand maître consistait à capturer et à dépecer un griffon dont il portait ensuite la peau, mais ces créatures sont aujourd'hui très prisées dans les ménageries impériales, si bien que ce rite est tombé en désuétude.

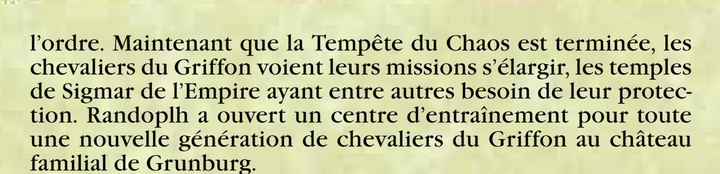
Les chevaliers du Griffon passent le plus clair de leurs journées à patrouiller dans le grand temple de Sigmar, protégeant les chapelles saintes et reliques, sans oublier les prêtres et autres membres du culte. La seule zone sur laquelle leur juridiction ne s'étend pas est constituée des appartements privés du grand théogoniste, protégés par les chevaliers du Cœur Flamboyant. Quand un prêtre du grand temple doit effectuer un déplacement, il peut demander à être accompagné par un Griffon ; un lecteur ou archilecteur peut quant à lui exiger la présence d'une unité complète de gardes du corps.

Graf Randolph de Grunburg

Autrefois jeune et impétueux noble de Grunburg, Randolph fut envoyé par son vieux père auprès des chevaliers du Griffon pour tempérer ses humeurs. Enfin calmé, Randolph est un exemple brillant de noblesse et de chevalerie, sans doute plus pieux encore que ce que son père escomptait. Lorsque celui-ci mourut, Randolph remit le château et la fortune de sa famille à







l'ordre. Maintenant que la Tempête du Chaos est terminée, les chevaliers du Griffon voient leurs missions s'élargir, les temples de Sigmar de l'Empire ayant entre autres besoin de leur protection. Randoplh a ouvert un centre d'entraînement pour toute une nouvelle génération de chevaliers du Griffon au château familial de Grunburg.



Les Fils de Manann

Dieu tutélaire : Manann
Chapitre principal : Salkalten, Nordland
Grand maître : Hrofil Halfdane
Couleurs : turquoise et blanc

Les Fils de Manann constituent le plus vaste de tous les ordres chevaleresques du dieu des Océans, mais ils n'ont pas le prestige et les richesses de leurs grands rivaux, les chevaliers Navigateurs. Les autorités du culte de Marienburg les voient d'un mauvais œil, les prenant bien souvent pour des marins d'eau douce et des laquais à la solde de l'Empereur. Si tout cela ne semble pas franchement fondé, il est vrai en revanche que les Fils de Manann s'intéressent beaucoup plus à Altdorf qu'à Marienburg et qu'on ne les trouve presque exclusivement qu'au sein de l'Empire.

L'ordre

Ces dernières années, les Fils de Manann se sont montrés beaucoup plus actifs dans les provinces septentrionales de l'Empire. Unis pour défendre leurs compatriotes des pillards venus des pics gelés de Norsca, ils ont entrepris de fortifier le rivage contre leurs attaques. Leur succès a été si foudroyant et leur vigilance telle qu'ils sont aujourd'hui inondés de candidatures de recrues désireuses de donner leur vie au service de l'océan.

Les chevaliers

Vêtus d'une armure turquoise émaillée de blanc, les Fils de Manann sont courants dans les villes côtières du nord de l'Empire. Ils se battent avec des armes liées à leur héritage de marins ; sabres d'abordage et targes, qui leur permettent de se battre avec efficacité sur le pont des navires.

Quand ils ne combattent pas en mer, les Fils de Manann chevauchent de grands destriers pâles, qui aux dires de nombreux témoins ne seraient pas de simples montures, mais de grands élémentaires d'eau. Cela est bien évidemment faux, mais les Fils de Manann font tout pour renforcer cette impression. Leurs chevaux sont entraînés dans les vagues de l'océan septentrional, ce qui leur donne une force et une endurance dont ne disposent pas les montures des autres ordres. À dos de cheval, un Fils de Manann évite généralement la lance d'arçon, reportant son choix sur un redoutable trident en l'honneur de son dieu tutélaire.

Grand amiral Hrofil Halfdane

Hrofil Halfdane, grand amiral des Fils de Manann, est un colosse de 2,10 mètres aux longs cheveux blancs et à la barbe imposante, dans lesquels il entrelace des coquillages. Halfdane est un Norse qui s'est taillé gloire et fortune en combattant au sein d'unités de mercenaires dans tout le Vieux Monde. Lorsque le navire à bord duquel il se trouvait fut coulé par une incroyable tempête, Halfdane supplia Manann de l'épargner et il fut rejeté sain et sauf sur la côte nord de l'Empire. Il remercia alors le dieu des Océans en mettant son épée au service de son culte. Halfdane est un leader fascinant qui a gravi les échelons de l'ordre au fil des vingt années passées, jusqu'à en prendre la tête.



Autres ordres

Il existe une multitude d'ordres de templiers, certains n'abritant qu'une poignée de chevaliers, alors que d'autres en regroupent des milliers. Nombre d'institutions mineures et méconnues sont simplement des ordres jumeaux de groupes plus vastes, de simples ramifications ayant un nom et un blason légèrement différents. Certains de ces ordres jumeaux ont cependant été délibérément fondés en marge de leur institution, pour couvrir certaines activités de celle-ci ou plus simplement pour fonder un chapitre autonome dans un pays lointain. Enfin, certains ordres jumeaux sont fondés spontanément, en raison d'un schisme ou d'un désaccord par exemple.

CARRIÈRES DE TEMPLIERS

La plupart des templiers se tournent vers les carrières de Chevalier ou de Chevalier du Cercle Intérieur (cf. page 68 de *WJDR*). Mais il existe d'autres carrières de chevalier dans certains suppléments. Ainsi, les Chevaliers du Soleil sont décrits à la page 122 des *Héritiers de Sigmar*, alors que les Chevaliers du Champ Verdoyant apparaissent à la page 23 de *Terreur à Talabheim*.

Tous les ordres chevaleresques n'ont cependant pas droit à leur propre carrière ; si vous le souhaitez, ajoutez les compétences et talents suivants à la carrière de Chevalier en fonction de la divinité que vénère l'ordre en question. Si le personnage est membre d'un ordre mais qu'il a entrepris une carrière autre que Chevalier (comme celles qui sont mentionnées ci-dessus), les options suivantes ne lui sont pas offertes.

Templier de Manann (ordre au choix)
Canotage, Natation, Navigation

Templier de Morr (Garde noir)
Connaissances académiques (nécromancie), Menaçant, Perception

Templier de Myrmidia (Ordre du Soleil)
Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée), Grand voyageur, Maîtrise (une au choix)

Templier de Myrmidia (Ordre de la Lance de Vertu)
Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée), Guerrier né, Maîtrise (une au choix)

Templier de Sigmar (ordre au choix)
Commandement, Étiquette, Intimidation

Templier de Taal et Rhya (Coureurs des Bois)
Les Coureurs des Bois se tournent rarement vers la carrière de Chevalier, préférant celles de Franc-archer et de Pisteur ; ils ne gagnent aucun avantage en plus.

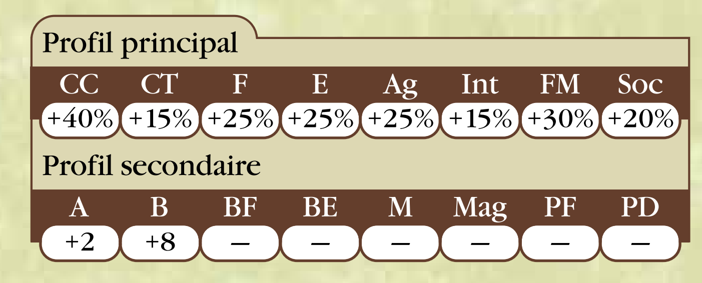
Templier d'Ulric (ordre au choix)
Frénésie, Intimidation, Menaçant

Templier de Verena (ordre au choix)
Langage secret (au choix), Langue (au choix), Perception, Sain d'esprit

Grand maître (carrière avancée)

Le grand maître est un modèle de vertu chevaleresque et le leader d'un ordre de chevalerie. Non seulement il compte parmi les plus redoutables guerriers du Vieux Monde, mais c'est aussi un officier et un meneur d'hommes légendaires. Le Vieux Monde abrite très peu de grands maîtres, car parmi tous les individus qui ont les compétences et la force d'esprit nécessaires pour devenir chevaliers du cercle intérieur, rares sont ceux qui ont l'étincelle de génie requise pour parvenir au faîte de la chevalerie. Le grand maître marche toujours au devant d'une force militaire en guerre, prenant la tête de ses chevaliers et souvent de l'armée entière. Habituellement, il compte parmi les généraux et conseillers militaires de confiance. Et lorsqu'il ne livre pas une bataille, c'est généralement qu'il la prépare. Le grand maître d'un ordre de templiers est bien souvent une personnalité au sein de son culte. Il inspire une loyauté sans faille à ses guerriers.

~ GRAND MAÎTRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	+15%	+25%	+25%	+25%	+15%	+30%	+20%

Profil secondaire

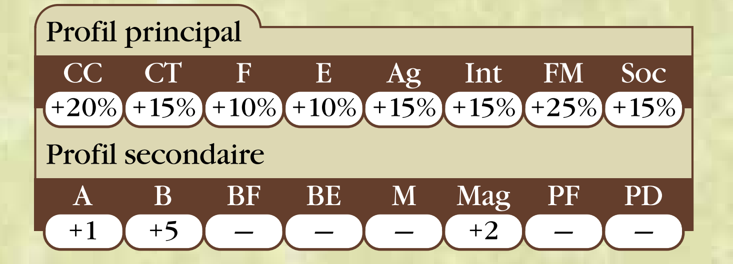
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	–	–	–	–	–	–

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme, Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* religion, stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Dressage, Équitation, Esquive, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* tiléen), Lire/écrire, Perception
Talents : Course à pied, Grand voyageur, Maîtrise (deux au choix), Menaçant, Sain d'esprit, Sans peur
Dotations : arme magique, armure lourde (armure de plaques complète magique), relique religieuse *ou* bénédiction de l'Empereur
Accès : Chevalier du Cercle Intérieur
Débouchés : Aristocrate, Capitaine, Champion, Répurgateur

Prêtre-guerrier (carrière avancée)

Si tous les prêtres sont censés prendre les armes pour défendre leur temple et leur foi, tous ne sont pas en mesure de monter au combat aux côtés de leurs templiers et de l'armée impériale. Ces prêtres-guerriers ont une triple responsabilité : officier auprès des fidèles de l'armée, prodiguer leurs conseils spirituels et tactiques aux leaders de la troupe et terrasser les incroyants. Lorsque la guerre vient jusqu'aux portes du temple, les prêtres-guerriers sont chargés de défendre les lieux, mobilisant le reste du culte pour repousser les assaillants. En règle générale, ils sont membres d'ordres saints, comme les sigmarites de l'Ordre du Marteau d'Argent. La plupart des prêtres-guerriers sont issus des rangs des clergés de Sigmar, Ulric et Myrmidia, mais d'autres fois abritent elles aussi quelques frères adeptes de l'art de la guerre.

~ PRÊTRE-GUERRIER ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+15%	+10%	+10%	+15%	+15%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	–	–	–	+2	–	–

Compétences : Connaissances académiques (stratégie/tactique, théologie), Connaissances générales (deux au choix), Équitation, Esquive, Focalisation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage de bataille), Langue (une au choix), Sens de la magie, Soins
Talents : Coups puissants *ou* Maîtrise (armes lourdes*), Incantation de bataille, Inspiration divine (une au choix), Magie mineure (deux au choix), Mains agiles *ou* Méditation
Dotations : arme à deux mains*, armure moyenne (armure de mailles complète), symbole religieux
Accès : Prêtre, Prêtre consacré
Débouchés : Chevalier, Grand prêtre, Répurgateur

* Les Prêtres-guerriers manient généralement l'arme sacrée propre à leur foi, le plus souvent un marteau de guerre à deux mains, une épée à deux mains ou une arme d'hast. Les Prêtres-guerriers de Taal et Rhya peuvent la remplacer par l'arc long.

Note : les adorateurs de Shallya ne peuvent pas se tourner vers cette carrière.





MARTEAUX DE VERTU, BOUCLIERS DE LA FOI

Demandez à un templier quelles sont ses armes et son armure préférées, et il vous répondra certainement que sa foi est son bouclier, ses croyances son armure et sa vertu son épée. Bien évidemment, tout cela est purement théorique. En réalité, seuls les fanatiques montent au combat nus et désarmés, et rares sont les templiers qui se battent sans une armure lourde, un bouclier et différentes armes.

Nouvelles armes

Ces nouvelles armes s'ajoutent à celles qui figurent dans *WJDR* et l'*Arsenal du Vieux Monde*.

Arme reliquaire

Il s'agit d'une arme sainte épouvantable, puisqu'elle inclut une partie des restes d'un guerrier saint ou d'un champion divin. Certaines sont discrètes, abritant par exemple une phalange dans la poignée d'une épée, alors que d'autres sautent aux yeux, le crâne cerclé de fer d'un héros d'antan pouvant constituer la tête d'un marteau. Le porteur bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Charisme et de Commandement effectués quand il a affaire à des adorateurs de la foi correspondant à l'objet, du moins s'ils saisissent son importance. Il s'agit forcément d'une arme de corps à corps de bonne qualité. Ce type d'objet ne se retrouve jamais à la vente sur le marché, mais il vaut cinq fois le prix d'un exemplaire ordinaire. Ces objets sont donc offerts par un culte ou trouvés au sein de trésors perdus.

LE BUTIN DE LA GUERRE

Le coût des croisades est ridiculement élevé, car il s'agit généralement de guerres menées en terre étrangère. Si le culte (ou l'ordre) lève une partie des fonds, le gros du poids financier repose sur les épaules des croisés eux-mêmes, qui n'ont souvent pas d'autre choix que de vendre tout ce qu'ils possèdent pour financer l'expédition.

Les croisés ont donc droit à ce qu'on appelle des prises ou butins de guerre, ce qui consiste à se servir parmi les biens de l'ennemi. Parfois, il s'agit de quantités d'or fabuleuses, qui assurent la fortune des croisés qui rentrent chez eux, mais également de leur ordre. Mais quelquefois, les croisés prennent ce qu'ils peuvent, aussi singulier ou incommode que cela puisse paraître, qu'il s'agisse d'animaux inconnus, d'armes exotiques, de reliques anciennes ou d'otages.

On reconnaît généralement les croisés de retour de campagne à leurs vêtements somptueux et à leur équipement inhabituel. Par exemple, les chevaliers Panthères portent des peaux de félins exotiques tués en Arabie. D'autres croisés montent d'étranges animaux, comme des chameaux ou de gracieux chevaux arabiens, très rares dans l'Empire. Certains s'approprient également les armes et l'armure de leurs ennemis, brandissant d'imposants cimeterres ou enfilant de vieilles armures pillées dans les tombes de Khemri.

L'exubérance de telles pratiques contraste avec la nature austère de nombre d'ordres saints, mais permettre aux chevaliers de s'emparer de butins de guerre est également une façon de les pousser à participer à la croisade, sans compter que cela galvanise ceux qui ont tout donné pour combattre au nom de leur foi.

Arme relique

Il s'agit d'une arme sainte ayant jadis appartenu à un champion divin ou un héros pieux. Parfois, ce type d'arme est béni par un dieu en personne et donc convoité pour la puissante magie qu'il renferme ; mais il peut être tout aussi banal, et n'avoir que son héritage pour seul intérêt. La renommée et le prestige qui entourent une arme relique sont tels que son porteur bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Charisme et de Commandement effectués quand il a affaire à des adorateurs de la foi correspondant à l'objet, qu'ils comprennent ou non son importance. Il s'agit forcément d'une arme de corps à corps de qualité exceptionnelle. Ce type d'objet ne se retrouve jamais à la vente sur le marché, mais il vaut dix fois le prix d'un exemplaire ordinaire. Ces objets sont donc offerts par un culte ou trouvés au sein de trésors perdus.

Bouclier poli

Les templiers de Myrmidia partent en guerre armés d'un grand bouclier poli en bronze, utilisé pour renvoyer la lumière du soleil et donner l'impression qu'une horde embrasée arrive au combat. Les attaques à distance visant l'utilisateur d'un tel bouclier subissent un malus de –10% en Capacité de Tir, du moins si le porteur est conscient de l'attaque. Ce malus passe à –20% dans les zones où la lumière du soleil est très vive, car son reflet éblouit alors les assaillants. De plus, les utilisateurs les plus habiles peuvent tenter d'aveugler les adversaires proches au prix d'une demi-action, mais ils doivent jouer un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**. En cas de succès, les cibles situées dans un cône partant du porteur du bouclier subissent un malus de –10% aux tests de Capacités de Combat, Capacité de Tir, Agilité et Perception liés à la vue pendant 1 round. Le malus aux tests de Capacité de Tir découlant de cette demi-action se cumule avec ceux liés à l'usage passif du bouclier.

SAINTES ARMOIRIES

Au combat, une armée de chevaliers et de croisés offre un spectacle haut en couleurs, chacun affichant fièrement son tabard, son armure et sa barde arborant les armes de son ordre. Ces armoiries servaient jadis aux officiers à différencier les différentes unités placées sous leurs ordres. Nombre des couleurs aujourd'hui portées au champ de bataille furent officialisées lors des croisades contre l'Arabie, lorsqu'un même officier avait parfois sous ses ordres des hommes issus d'une dizaine d'ordres. Au fil des victoires des chevaliers, les couleurs et symboles de ceux-ci devinrent des sources de fierté et de prestige, incarnant tout ce que représentait leur ordre.

Les symboles revêtaient souvent une grande importance ; ils permettaient de se souvenir d'exploits ou de victoires (comme les félins des chevaliers Panthères, prouvant ainsi leur courage et leur endurance), mais représentaient aussi leur foi et leurs croyances (comme le loup des Loups Blancs, symbolisant leur loyauté envers Ulric). Certains symboles ne sont pas de simples motifs héraldiques abstraits, mais ont aussi un avantage purement pratique, comme dans le cas du bouclier poli des myrmidéens et du fléau comète des chevaliers de l'Orbe à Deux Queues.

Un PJ appartenant à un ordre est censé porter les couleurs et les armoiries de ses camarades quand il est en mission, afin d'être aussitôt identifié par tous ceux qui ont les connaissances adéquates.

TABLE 9-2: ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Coût	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Bouclier poli	20 co	50	Ordinaires	BF–2	Spéciale	Inhabituel
Fléau comète*	20 co	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, Expérimentale**, percutante	Rare

* Doit être manié à deux mains et ne peut donc être utilisé conjointement avec un bouclier ou une rondache.
** Cf. description pour plus de détails.

TABLE 9-3: ARMURES AVANCÉES

Type d'armure	Coût	Enc	Zones couvertes	PA	Disponibilité
Cuir					
Manteau de fourrure	10 co	20	Corps, tête	1	Assez courant
Plaques					
Armure complète d'obsidienne	500 co	450	Toutes	5	Très rare

VÊTEMENTS

Type	Coût	Enc	Disponibilité
Tabard héraldique	5 co	10	Assez courant

Fléau comète

Arme étrange et dévastatrice utilisée par les plus fanatiques des chevaliers de l'Orbe à Deux Queues, le fléau comète est constitué de deux boules de fer creuses attachées à un manche par une longue chaîne, sur le principe d'un fléau classique. Les boules sont remplies de poix ou d'huile et enflammées. Les flammes et l'huile se déversent alors par les trous faits dans le métal. Les chevaliers de l'Orbe à Deux Queues chargent au combat en brandissant cette arme au-dessus de la tête, ce qui donne l'impression que tournent autour d'eux deux comètes embrasées. En plus des dégâts habituels de l'arme, un fléau comète embrasé inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 dû aux flammes, la cible ayant même une chance de prendre feu. Le fléau comète est une arme expérimentale, mais vous devez lui appliquer les modifications suivantes : sur un résultat de 96–98, les flammes s'en échappent et il faut à nouveau remplir les boules d'huile avant de les rallumer. Sur un résultat de 99–100, l'utilisateur se blesse, s'inflige un coup d'une valeur de dégâts de 4 et prend feu.

Nouvelles armures



Ces nouvelles armures s'ajoutent à celles qui figurent dans *WJDR* et l'*Arsenal du Vieux Monde*.

Armure complète d'obsidienne

Les Gardes noirs de Morr tirent leur nom de leur impressionnante armure de mailles et de plaques, composée d'obsidienne. Cette armure est très encombrante, mais son apparence menaçante terrorise tous leurs adversaires. Il s'agit toujours d'une armure complète. Son encombrement est compensé par le pouvoir qu'elle exerce sur les adversaires. En effet, le porteur d'une telle armure bénéficie des avantages du talent Troublant.

Manteau de fourrure

Les templiers de plusieurs ordres portent un manteau de fourrure exotique par-dessus leur armure. Bien souvent, il s'agit de trophées ou de simples souvenirs d'antan. Citons les chevaliers du Griffon, dont les dirigeants portent des peaux de griffon prises lors de traques historiques ; les chevaliers Panthères, qui portent des peaux de panthère pour souligner leur fondation dans les montagnes d'Arabie, lors des croisades ; et, pour les plus connus, les chevaliers du Loup Blanc, chacun portant la fourrure du loup qu'il a lui-même abattu pour passer d'écuyer à templier. Les fourrures exotiques ont aussi leur lot d'avantages pratiques : elles tiennent chaud l'hiver et encaissent certains coups. Un manteau de fourrure seul est considéré comme une armure légère, mais il est possible de le porter par-dessus des mailles ou des plaques, conférant alors 1 PA supplémentaire à la tête et au corps (jusqu'à un maximum de 5 PA). Le coût d'un manteau donné sur la table correspond à celui d'une fourrure classique (loup ou ours, par exemple). Les fourrures d'animaux rares (comme le tigre, la panthère ou l'ours blanc) sont des objets de bonne qualité. La fourrure d'une créature exotique (comme un griffon, par exemple) est un objet de qualité exceptionnelle.

Tabard héraldique

Ce simple tabard ou pardessus arbore des couleurs et armoiries. On le porte sur l'armure afin d'être clairement identifié sur le champ de bataille. Les meilleurs guerriers de l'armée d'un noble pourront porter un tabard affichant le blason de leur maître, alors que les membres d'un ordre de chevalerie porteront généralement tous les mêmes armoiries. Les nobles et officiers supérieurs portent souvent une version d'apparat de leurs armoiries, ce qui permet de les différencier de leurs subordonnés tout en les associant à la même armée. Bien évidemment, il arrive qu'une armée ou un officier ne souhaite pas être aussi facilement identifiable, auquel cas le tabard est enlevé et rangé dans un sac. Un personnage a droit à un test de Connaissances académiques (généalogie/héraldique) ou un **test de Connaissances générales (pays idoine) Assez difficile (–10%)** pour identifier les armoiries d'un individu portant un tabard, mais la difficulté peut varier en fonction de la rareté du blason.



HOMMES DE DIEU, HOMMES DE GUERRE

Voici maintenant quelques exemples de personnages exploitant quelques-unes des règles et informations divulguées dans ce chapitre. N'hésitez pas à y recourir si vous avez soudain besoin d'un PNJ chevaleresque.

Hubert, écuyer

(Écuyer humain)

Hubert est un écuyer au service des chevaliers du Griffon. Il s'entraîne aujourd'hui pour devenir un jour chevalier. Il est représentatif des nombreux adolescents qui sont au service des ordres de templiers de l'Empire.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	29%	33%	31%	34%	31%	30%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	2

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (reikspiel) +10%, Soins des animaux
Talents : Acuité visuelle, Coups puissants, Course à pied, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie)
Armure (moyenne) : gilet de mailles, cagoule de mailles, veste de cuir (tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0)
Armes : demi-lance, bouclier, masse d'armes
Dotations : cheval avec selle et harnais

Reiner Aldhart, chevalier du Griffon

(Chevalier, ex-Écuyer humain)

Reiner Aldhart est membre à part entière des chevaliers du Griffon depuis deux ans maintenant, et il a combattu toutes sortes d'horreurs sur les champs de bataille de l'Empire lors de la Tempête du Chaos. Il ira loin au sein de son ordre, car sa piété et ses talents de combattant sont énormes. Du reste, il a déjà une unité de chevaliers sous ses ordres. Aldhart est représentatif des templiers de Sigmar que l'on retrouve parmi tous les ordres saints de l'Empire.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	41%	42%	45%	43%	34%	41%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	3

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, religion, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, kislevien, reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Dur à cuire, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Réflexes éclair
Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : fléau, lance d'arçon, bouclier, épée
Dotations : destrier avec selle et harnais, symbole religieux de Sigmar

Otto Vance, chevalier du cercle intérieur

(Chevalier du Cercle Intérieur, ex-Chevalier, ex-Écuyer humain)

Otto Vance compte parmi les doyens des chevaliers du Griffon et commande des régiments entiers de l'ordre lorsqu'il part en campagne. C'est un vétéran de nombreuses guerres et croisades, et ses cicatrices sont là pour en témoigner. C'est un officier taciturne et un guerrier redoutable. L'insigne de sa fonction est évidemment une peau de griffon.

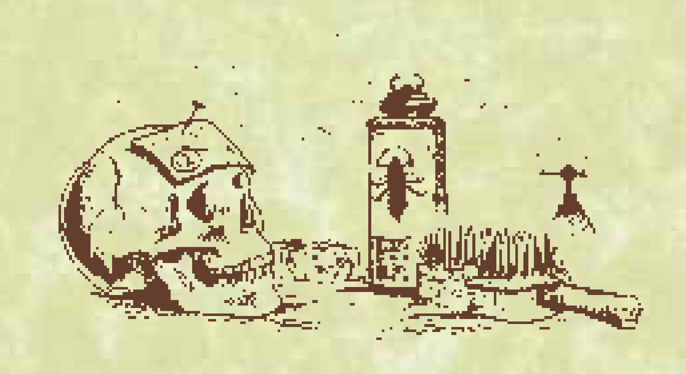
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	38%	50%	50%	55%	41%	56%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, religion +10%, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Estalie), Dressage +10%, Équitation +20%, Esquive +20%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille) +10%, Langue (estalien, kislevien +10%, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes de parade, armes lourdes, fléaux), Parade éclair, Robuste, Valeureux
Armure (lourde) : manteau en peau de griffon, armure de plaques complète de qualité exceptionnelle (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : marteau à deux mains, lance d'arçon, main gauche, rapière, bouclier, épée
Dotations : destrier avec selle et harnais, symbole religieux de Sigmar



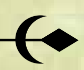


MIRACLES

« Furieux, je le suis aussi ! Mais ce n'est pas de moi que tu dois avoir peur ! Je vais prier pour ton sang, et s'il se gâte, Taal répondra. Je ne suis que Son instrument ; je n'ai aucune influence sur ce qu'il va se passer... »

—Arnulf de Taalprofond, hiérarque de Taal

Chapitre X



Les dieux du Vieux Monde sont bien réels. Les signes de leur puissance sont partout, des tempêtes cataclysmiques qui ravagent les côtes septentrionales durant l'hiver, aux forêts verdoyantes sur lesquelles veille Taal, le Roi des Dieux. Mais bien que leur présence se ressente dans tout le Vieux Monde, ils se manifestent rarement sous une forme physique et n'interagissent jamais directement avec les mortels. Ils se contentent de faire connaître leurs volontés par le biais des pouvoirs magiques qu'ils confèrent et des reliques et autres artefacts qu'ils bénissent.

Nombreux sont les récits d'hommes et de femmes capables de faire des miracles à la demande, ces quelques individus devenant les sujets d'une grande dévotion de la part des profanes. Bien que tous les prêtres n'aient pas de tels pouvoirs, beaucoup ont la capacité, certes rudimentaire, de faire appel à la puissance divine sous forme de sorts et de rituels. Certains prêtres (et tous les sorciers) pensent qu'ils viennent autant d'eux-mêmes que de leur dieu, mais tous les hommes d'Église sont persuadés qu'une intervention divine est nécessaire.

Ce chapitre renferme les listes de sorts exhaustives des dieux principaux, ainsi que de nouvelles Inspirations divines à l'attention des dieux mineurs, de la magie commune et de la magie mineure, une sélection de rituels divins, et plus d'informations sur les reliques et artefacts sacrés. Cependant, l'exécution de la volonté des dieux coûte parfois cher en vies humaines, si bien que ce chapitre propose également les règles avancées de la colère des dieux et les marques des dieux, sans oublier le prix à payer pour celui qui enfreint les préceptes de sa foi.

LE LIVRE DES PRIÈRES

Le *Tome de la Rédemption* présente de nouveaux sorts de Magie mineure, de Magie commune et d'Inspiration divine. Tous les sorts opportuns du livre de règles de *WJDR* sont également inclus et mis à jour pour certains.

• Quand vous apprenez le talent Magie commune (divine), vous avez accès à la liste de sorts de Magie commune (divine) figurant à la page 146 de *WJDR*.

• Certains cultes enseignent d'autres sorts de Magie commune, qu'il est possible d'acheter contre 50 xp avec le talent Sort supplémentaire (cf. encart page suivante). Vous devez cependant obtenir l'aval de votre MJ pour acheter ce talent.

• Vous avez accès aux sorts de Magie mineure en achetant le talent Magie mineure (plusieurs carrières le proposent). Votre MJ est cependant en droit de vous faire mener des recherches ou partir en quête d'un professeur pour les sorts de Magie mineure présentés dans ce guide.

• Quand un personnage gagne le talent Inspiration divine, il doit choisir une liste de sorts parmi celles qui sont proposées à son culte. Chacune renferme six sorts et constitue les prières et rituels complexes enseignés par chaque branche de sa foi. Les listes de sorts apparaissent plus loin, aux côtés de chaque Inspiration divine.

• Vous ne pouvez connaître qu'une seule forme d'Inspiration divine.

• Les sorts supplémentaires de votre Inspiration divine peuvent être achetés contre 100 xp avec le talent Sort supplémentaire (cf. encart page suivante). Le talent Sort supplémentaire ne peut être acheté qu'avec l'accord du MJ, qui pourra en retour vous demander d'effectuer des recherches ou de vous mettre en quête d'un professeur, ce qui peut donner lieu à une aventure complète.

MAGIE DIVINE

Les désagréments de la vie prouvent assurément que les dieux existent, qu'ils sont volages, souvent cruels et doivent être apaisés à tout prix. Les miracles ne font que prouver plus encore leur existence ; ils sont l'expression de la volonté des dieux et visent leurs serviteurs préférés. Tout prêtre est en mesure d'entonner une bénédiction, un rite ou un sort dans l'espoir que les dieux lui répondent, mais dans la pratique, seuls quelques-uns parviennent à les contenter et à en tirer des pouvoirs. Les elfes ne sont sans doute pas de cet avis, mais franchement, qui irait croire ces pourceaux hautains et paranoïaques à la fois ?

Langage mystique (magick)

La plupart des prêtres parlent un dialecte de magick propre à leur culte, très ritualisé, dont ils se servent pour donner leur bénédiction et parfois même pour prêcher. Contrairement à la *lingua praestantia*, le dialecte de magick soi-disant créé par Teclis pour le compte des Collèges de Magie, les variantes les plus anciennes sont des langues très complexes, aux ramifications nombreuses, dont les origines sont obscures. Cependant, ces dialectes anciens partagent un même vocabulaire et leur structure grammaticale est bien souvent identique, ce qui les rend aisément intelligibles. De nombreux théologiens imaginent que c'est parce que tous les langages religieux viennent de la « langue des dieux », que Verena enseigna à l'humanité. D'autres croient néanmoins en la « théorie du langage primordial », qui part du principe que la Mère de toutes les Langues n'était pas parlée par les dieux, mais par des mortels immensément puissants, les Anciens.

Quelle que soit la vérité, tous les prêtres ayant la compétence Langage mystique (magick) comprennent tous les dialectes religieux de magick s'ils réussissent un test de Langage mystique (magick). Ils peuvent également saisir l'utilisation universitaire de cette langue en réussissant un **test de Langage mystique (magick) Assez difficile (–10%)**.

Sens de la magie

Quoi qu'enseignent les elfes, il suffit de percevoir la Magie divine à l'aide de la compétence Sens de la magie pour comprendre qu'elle diffère radicalement de la Magie occulte. Quand ils lancent un sort, les sorciers canalisent les Vents de Magie pour produire un effet. La magie est attirée, concentrée puis relâchée en direction de la cible, ce que confirme la compétence. La Magie divine, en revanche, varie grandement dans ses manifestations. Parfois, un simple miracle est aveuglant pour les utilisateurs de Sens de la magie, le dieu ou l'un de ses serviteurs semblant se manifester dans l'Aethyr ; quelquefois, l'effet est à peine perceptible et prend la forme d'une vague lueur sainte s'abattant sur le prêtre qui psalmodie.

Dans les deux cas, Sens de la magie permet également de détecter ceux qui usent de magie, même quand ils ne sont pas en train de lancer un sort ou de psalmodier. Mais là encore, le niveau de perception est variable. Là où un sigmarite verra un magister de Jade comme une créature entourée de tentacules de corruption, un taalite verra ce même sorcier comme un homme recouvert de lierre et entouré d'une faible aura verte. De même, quand on observe d'autres prêtres usant de magie, tout est relatif. Un adorateur de Manann pourra soudain passer pour son propre dieu, un trident à la dent et une couronne sur la tête. Il dégoulinera peut-être même d'eau aethyrique et salée, en laissant des traces de pas humides derrière lui, à moins qu'on ne distingue qu'un halo d'eau autour de sa tête. Le résultat est rarement fixe, mais les croyances de son culte influencent assurément ce que voit l'adorateur. Pour finir, c'est au MJ de décrire les résultats de l'utilisation de Sens de la magie, comme il sied à son interprétation du monde de Warhammer.

Pour ce qui est des règles, les personnages réussissant un test de Sens de la magie sont en mesure de détecter l'utilisation (et le simple potentiel) d'Inspiration divine ou de Science de la magie. Par exemple, un test réussi permettra au personnage ayant le talent Inspiration divine de détecter tous ceux qui l'ont également, mais également l'utilisation de ce talent. Un **test de Sens de la magie Assez difficile (–10%)** permettra au personnage de détecter les talents magiques dont il ne dispose pas, ainsi que leur utilisation. Enfin, un succès permettra à ce même personnage de détecter les créatures ayant les talents Science de la magie ou Sombre savoir, ou encore l'utilisation de tels talents.

NOTE AU MJ : INSPIRATION DIVINE ET SCIENCE DE LA MAGIE

Telles que sont faites les règles, avec le bon choix de carrières, un personnage pourrait parfaitement avoir accès aux talents Inspiration divine et Science de la magie. Cependant, il faut savoir que l'un exclut l'autre. L'étude, la concentration et l'état d'esprit nécessaire pour apprendre ce type de talent sont tels qu'on ne peut en utiliser qu'un à la fois. Par exemple, un Prêtre consacré de Morr qui rejoint l'Ordre d'Améthyste renonce effectivement à sa foi en faveur de ses études ; il n'a donc plus accès au domaine de Morr, mais s'ouvre les portes du domaine de la Mort. À l'inverse, un magicien d'Améthyste qui décide de devenir serviteur de Morr devra mettre de côté son approche académique de la magie et embrasser pleinement la foi ; il aura alors recours à Inspiration divine et non à Science de la magie.

NOUVEAU TALENT : SORT SUPPLÉMENTAIRE

Description : vous vous consacrez tellement à votre dieu que vous avez désormais la faculté de lancer un sort ne figurant pas encore sur vos listes de sorts. Sort supplémentaire est un talent particulier car il n'est pas unique, chacun devant être appris séparément. Chaque Sort supplémentaire vous donne donc accès à un sort et un seul, noté entre parenthèses, comme Sort supplémentaire (*rêve directeur*), par exemple. Ce sort doit être issu de votre Inspiration divine ou de la Magie commune qu'enseigne votre culte, si bien qu'il vous faut l'un ou l'autre avant de pouvoir choisir ce talent.

Cumul de sorts

Plusieurs incantations d'un même sort de ce supplément n'offrent pas de bonus cumulatifs. Ainsi, lancer deux fois *bénédiction d'endurance* sur un même personnage n'offre qu'un bonus de +5% en Endurance et en Force Mentale.

Sorts de Magie commune (divine)

Les bénédictions qui suivent sont connues de prêtres de tout le Vieux Monde.

Bénédiction de célérité

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une écaille de serpent (+1)
Description : vos prières confèrent un bonus de +5% en Agilité et un bonus de +1 en Mouvement.

Bénédiction de courage

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : –
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une touffe de poils de chien (+1)
Description : vos paroles exaltantes réchauffent le cœur de l'un de vos alliés. Vous permettez ainsi à un personnage sous l'effet de la Peur ou de la Terreur de retrouver son calme et d'agir à nouveau normalement.

Bénédiction d'endurance

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un morceau de carapace de tortue (+1)
Description : vos prières confèrent à un personnage un bonus de +5% en Endurance et en Force Mentale.



Bénédiction de protection

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un petit objet portant le symbole de votre divinité (+1)
Description : vos prières confèrent la protection de votre dieu à un personnage. Quiconque tente de l'attaquer doit réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)**. En cas d'échec, l'assaillant doit choisir une autre cible ou entreprendre une autre action.

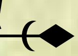
Bénédiction de puissance

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un clou en fer (+1)
Description : vos prières confèrent à un personnage un bonus de +5% en Capacité de Combat et Force.

Bénédiction de soin

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un rameau de houx (+1)
Description : vos prières rendent 1 point de Blessures à un personnage blessé, lequel ne peut bénéficier d'un tel sort qu'une seule fois par bataille ou rencontre durant laquelle il a perdu des points de Blessures.

Magie commune de Manann



Les prières suivantes ne sont dites qu'au sein du culte de Manann.

Bénédiction de Manann

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un poisson (+1)
Description : vos prières permettent à un personnage de retenir son souffle quand il reste sous l'eau trop longtemps. Ainsi, il ignore les règles d'asphyxie (cf. page 136 de *WJDR*) pendant toute la durée du sort. Il est impossible de lancer ce sort quand on a la tête sous l'eau.

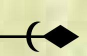
Bénédiction du marin

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un bout de corde (+1)
Description : votre bénédiction confère à un personnage un bonus de +5% en Canotage, Natation et Navigation.





Magie commune de Morr



Les prières suivantes ne sont connues qu'au sein du culte de Morr.

Bénédiction de Morr

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une plume de corbeau (+1)
Description : vos paroles vibrantes permettent à un personnage de saisir l'ampleur de la nature vraiment pitoyable des morts-vivants. Le personnage est immunisé contre la Peur et la Terreur suscitées par les morts-vivants.

Bénédiction de passage

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une tenue funéraire déchirée (+1)
Description : vous en appelez à la bénédiction de Morr pour susciter l'indignation de votre dieu en présence de morts-vivants. Toute arme que manie le personnage est considérée comme magique pour ce qui est de blesser les morts-vivants.

Magie commune de Myrmidia



Ces bénédictions ne sont connues et enseignées qu'au sein du culte de Myrmidia.

Bénédiction de fureur

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une bille de cuivre polie (+1)
Description : vos prières passionnées remplissent un personnage de la fureur du juste, ce qui lui permet de rejouer une attaque au corps à corps ratée.

Bénédiction de Myrmidia

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une pierre d'aigle (+1)
Description : vous bénissez un personnage pour qu'il bénéficie de l'intuition martiale de Myrmidia. Cela permet à la cible d'agir en premier au prochain round, quel que soit l'ordre d'initiative. Néanmoins, si deux personnages ont un pouvoir leur permettant d'agir en premier, ils agissent dans l'ordre normal d'initiative.

DURÉE ET PORTÉE

Pour vous simplifier la vie, la description des sorts proposés dans le *Tome de la Rédemption* s'est enrichie de deux nouvelles lignes : la durée et la portée.

Durée

Cette ligne inclut toutes les informations qui suivent :
Instantanée : le sort n'a pas de durée et ses effets sont appliqués sur-le-champ.
1 heure/minute/round : le sort dure 1 heure, 1 minute ou 1 round.
1 minute ou jusqu'à déclenchement : le sort dure 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à ce que les circonstances en déclenchent les effets (tenir compte de ce qui se produit en premier). Par exemple, un sort pourra vous permettre de relancer un test de Force manqué. Dès lorsque vous relancez un tel test dans la limite de sa durée, le sort est utilisé.
Cf. texte : durée spéciale, comme précisé dans la description.
Temps/point de Magie : le sort dure un nombre de rounds, minutes ou heures égal à votre valeur de Magie.
Déclenchement : le sort dure jusqu'à ce que les circonstances en déclenchent les effets. On ne gagne aucun avantage à lancer un tel sort à de multiples reprises.

Portée

Vous : le sort ne peut être lancé que sur vous-même.
Contact : vous devez toucher la cible pour que le sort prenne effet.
Contact (vous) : comme ci-dessous, mais vous pouvez également lancer le sort sur vous-même.
Mètres (cases) : le sort a une portée exprimée en mètres (cases).

Magie commune de Ranald



Ces prières ne sont dites qu'au sein du culte de Ranald.

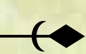
Bénédiction de chance

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un dé (+1)
Description : votre bénédiction confère de la chance à un personnage, ce qui lui permet de rejouer son prochain jet raté, mais avec un malus de –10%. En cas de succès, le test est réussi.

Bénédiction de Ranald

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un gant dans une bourse (+1)
Description : vos prières bénissent un personnage de la main de Ranald, lui conférant un bonus de +5% aux tests de Crochetage et d'Escamotage.





Magie commune de Sigmar

Ces deux prières ne sont enseignées qu'au sein du culte de Sigmar.

Bénédiction de Sigmar

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un fragment de fer météorique (+1)
Description : avec cette prière, l'arme de prédilection de Sigmar est investie de la puissance du dieu. Vous bénissez un marteau de guerre afin qu'il inflige +1 aux dommages.

Bénédiction d'unification

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : deux aimants (+1)
Description : vos prières réveillent de vieux relents de patriotisme et un sentiment de fraternité envers un humain de l'Empire situé à portée. Si la cible souhaite activement attaquer un nain ou un humain de l'Empire, physiquement ou verbalement, elle doit jouer un **test de Force Mentale Assez facile (+10%).** En cas d'échec, elle perd ses actions du round et secoue la tête, dubitative quant à ce qu'elle comptait entreprendre.



Magie commune de Shallya

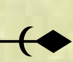
Ces prières ne sont entonnées qu'au sein du culte de Shallya.

Bénédiction de calme

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une coupe remplie d'eau (+1)
Description : vos prières apaisantes aident un personnage à surmonter un événement terrible. S'il a gagné un point de Folie durant la minute écoulée, il a droit à un test de Force Mentale pour surmonter l'attaque mentale et se défaire de ce point de Folie. *Bénédiction de calme* ne peut être lancé qu'une fois par combat ou rencontre au cours duquel des points de Folie sont gagnés.

Bénédiction de Shallya

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une infusion (+1)
Description : une fois la prière entonnée, Shallya intervient pour contrer une maladie. Le personnage a aussitôt droit à un autre test d'Endurance pour réduire la durée de la maladie d'un jour par degré de réussite. Cette prière ne peut être dite qu'une fois par maladie et par personne.



Magie commune de Taal

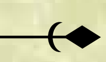
Ces prières ne sont dites qu'au sein du culte de Taal.

Bénédiction du chasseur

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une flèche (+1)
Description : votre bénédiction confère à un personnage un bonus de +5% aux tests de Braconnage et de Pistage.

Bénédiction de Taal

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une outre d'eau (+1)
Description : vos prières confèrent à un personnage un bonus de +10% au prochain test d'Orientation ou de Survie, tant qu'il est joué pendant la durée du sort.



Magie commune d'Ulric

Certaines factions du culte d'Ulric enseignent les bénédictions suivantes.

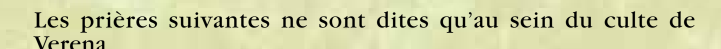


Bénédiction de la main rouge

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : cf. texte
Portée : contact (vous)
Ingrédient : le sang d'un loup ayant péri d'une mort violente (+1)
Description : vos prières courroucées suscitent une rage de berserk chez un personnage. Celui-ci entre aussitôt en Frénésie (cf. page 98 de *WJDR*). Si le personnage a le talent Frénésie, il reste enragé jusqu'à la fin du combat ; dans le cas contraire, la Frénésie dure 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à la fin du combat s'il s'achève avant.

Bénédiction d'Ulric

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une dent de loup (+1)
Description : vos mots très durs et les prières que vous aboyez bénissent un personnage en lui conférant la sauvagerie d'Ulric ; il ajoute +1 au résultat de ses coups critiques.



Magie commune de Verena

Les prières suivantes ne sont dites qu'au sein du culte de Verena.

Bénédiction de sagesse

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une plume de chouette (+1)
Description : votre prière solennelle confère une bonne dose de sagesse à un personnage, ce qui lui permet de rejouer un test d'Intelligence raté.

Bénédiction de Verena

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une touffe de poils de chien (+1)
Description : votre prière permet à un personnage de prendre pleinement conscience des notions d'injustice et de tyrannie. Tant qu'il est sous l'effet de ce sort, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** s'il souhaite commettre un crime. En cas d'échec, soudain rongée par la culpabilité, la cible ne passe pas à l'acte.

Magie mineure

Les sorts suivants peuvent être achetés par tous les représentants de carrières proposant le talent Magie mineure, et pas simplement par les Prêtres.

Anathème

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : contact
Ingrédient : une clochette (+1)
Description : votre invocation marque une cible et laisse son empreinte sur son âme. Bien que cette marque soit invisible, les créatures vivantes sentent inconsciemment sa présence, ce qui leur rend mal à l'aise et hostiles. La cible subit un malus de –20% aux tests de Sociabilité. En règle générale, ce sort de Magie mineure est lancé de manière tout à fait symbolique, pour chasser quelqu'un d'une communauté, ce qui signifie que la cible l'a sans doute mérité et subit déjà un malus aux tests de Sociabilité.

Détermination renforcée

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un symbole seigneurial (+1)
Description : la cible bénéficie d'un bonus de +10% au prochain test de Force Mentale.

Dormance

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : cf. texte
Portée : contact
Ingrédient : un éclat d'obsidienne (+1)
Description : votre sort réprime la puissance d'un objet magique, si bien qu'il devient brièvement tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Pour que ce sort prenne effet, vous devez jouer un **test de Focalisation Assez difficile (–10%)** séparé. Si l'objet est tenu par une autre créature, le test est Difficile (–20%). Pour chaque degré de réussite, les pouvoirs de l'objet sont réprimés pendant 1 round. Ce sort est courant au sein de l'Ordre Doré et du culte de Verena notamment, car ceux-ci ont affaire à des artefacts corrompus, mais un petit nombre de sorciers et de prêtres sans lien avec ces organisations le connaissent également.

Grand prêche

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : cf. texte
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une corne de taureau (+1)
Description : la voix de la cible s'entend très distinctement sur un rayon de 500 mètres, sans pour autant casser les oreilles de ceux qui se trouvent au plus près. Le sort dure jusqu'à ce que la cible cesse de parler ; les simples pauses visant à reprendre son souffle ne comptent pas, mais la fin du discours marque aussi la fin du sort. Les prêtres utilisent ce sort pour prêcher face à de grandes assemblées de fidèles, alors que les sorciers s'en servent pour communiquer sur les champs de bataille.

Lien

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une mince chaîne en argent (+2)
Description : ce sort vous permet de vous lier à un autre lanceur de sorts consentant situé à portée et partageant votre Inspiration divine ou Science de la magie. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'incantation par degré de réussite qu'obtiennent sur un test de Focalisation les individus qui vous sont liés. Ceux-ci doivent recourir à la demi-action « utiliser une compétence » pour effectuer le test de Focalisation, qui doit être joué 1 round avant que le sort ainsi bonifié ne soit lancé. Ce sort est rare, mais connu auprès de l'Ordre de la Lumière et de quelques temples ulricains.



Rejet de la souillure

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un brin de fléau-des-sorcières (+2)
Description : vous vous entourez d'une barrière scintillante d'énergie bleue magique. Les créatures dotées de mutations du Chaos qui tentent de vous attaquer au corps à corps doivent réussir un test de Force Mentale par round sous peine de ne pouvoir s'en prendre à vous, et donc de se tourner vers une autre cible ou action pour ce round. En cas de succès, elles subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat vous visant.

Sanctuaire

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : cf. texte
Ingrédient : une serrure (+2)
Description : vous lancez ce sort sur une pièce dans laquelle vous vous trouvez. Quiconque tente d'y entrer doit réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** pour y parvenir. Cela n'empêche pas les gens de lancer des objets dans le bâtiment, y compris de grosses pierres et des bombes incendiaires, aussi est-il avant tout efficace dans les pièces entourées de solides murs en pierre. Les prêtres s'en servent souvent pour protéger leur temple.

Vœu

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : cf. texte
Portée : contact
Ingrédient : le vœu écrit (+2)
Description : la cible du sort jure de mener à bien une action, ou au contraire de s'en abstenir. Elle doit le faire de son propre gré, sans nécessairement savoir que le sort lui est lancé. Si elle enfreint son vœu, elle réduit aussitôt et à jamais sa valeur d'Endurance de –1d10%. Si elle jure de faire quelque chose, il ne lui suffit pas de se limiter à une tentative ; elle doit parvenir à ses fins pour éviter le malus. Le sort est actif jusqu'à ce que le vœu soit exaucé ou brisé, mais il est possible de le dissiper avant cela. Les prêtresses de Shallya n'apprennent jamais ce sort ; c'est une violation grave de leur engagement.

DOMAINES DIVINS

Le *Tome de la Rédemption* présente les versions avancées des domaines divins des dieux majeurs, mais également les domaines des dieux mineurs. Les domaines des dieux majeurs proposent trois listes de sorts. Quand un personnage a accès au domaine divin d'une telle divinité, il doit choisir l'une de ces listes. Il a accès à tous les sorts de cette liste, mais pas aux autres. Il peut cependant trouver le moyen d'accéder aux sorts des autres listes en prenant le talent Sort supplémentaire. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut jamais connaître plus d'une Inspiration divine. Le nom de chaque liste varie en fonction des dieux, mais l'une d'elles est toujours identique à celle qui figure dans le livre de règles de *WJDR*.

Le domaine de Gunndred



Les prières sacrées de Gunndred s'appuient avant tout sur la brutalité et l'intimidation, et non sur le vol de bétail. Son culte étant relativement modeste, rares sont les récits de ses miracles.

Coups douloureux

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un nerf de bœuf (+1)
Description : vos coups font énormément souffrir vos victimes. Ils n'infligent pas plus de dommages, mais la douleur est insoutenable. Ainsi, tous ceux que vous touchez au combat subissent un malus de –10% à tous les tests effectués au round qui suit. *Coups douloureux* est généralement utilisé sur des victimes sans défense et n'affecte ni les démons, ni les morts-vivants.

Coup terrorisant

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une goutte de votre propre sang (+2)
Description : toute créature que vous touchez et à laquelle vous infligez au moins 1 point de Blessures doit réussir un test de Terreur.

Manteau du voleur de bétail

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : 60 mètres (30 cases)
Ingrédient : vêtements voilant les sons (+2)
Description : vos prières vous permettent d'appliquer les résultats de vos tests de Déplacement silencieux et Dissimulation au groupe qui voyage en votre compagnie. Ce groupe peut parfaitement inclure des humains (ou autres créatures similaires) et de grands animaux, comme des chevaux ou du bétail. *Manteau du voleur de bétail* peut affecter jusqu'à 10 humains et 20 animaux de la taille d'un cheval ou d'un bœuf par point de votre valeur de Magie. Les animaux plus petits, comme les chèvres et les moutons, comptent pour moitié.

Menaces de terreur

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : un fouet (+2)
Description : vos prières menacent un groupe avec une efficacité telle que les individus qui le composent sont submergés par la peur, au point qu'ils se blessent en tentant de prendre la fuite. Disposez le grand gabarit où vous le souhaitez tant qu'il demeure à portée. Toutes les cibles doivent jouer un test de Terreur. Celles qui le ratent subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4, sans oublier qu'elles sont victimes des effets de la terreur.

Mine redoutable

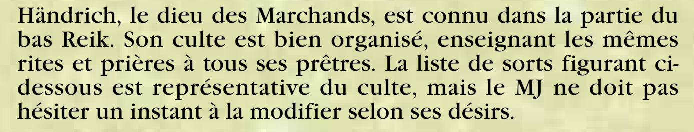
Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète



Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un membre d'une victime (+2)
Description : vos prières vous confèrent le talent Effrayant.

Regard furieux

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un masque en forme de crâne (+1)
Description : vous lancez un regard furieux à la cible et entonnez une prière. La cible doit aussitôt jouer un test de Peur.



Le domaine de Händrich

Händrich, le dieu des Marchands, est connu dans la partie du bas Reik. Son culte est bien organisé, enseignant les mêmes rites et prières à tous ses prêtres. La liste de sorts figurant ci-dessous est représentative du culte, mais le MJ ne doit pas hésiter un instant à la modifier selon ses désirs.

Tous les sorts du domaine de Händrich usent d'argent ou de biens en guise d'ingrédients. Ceux-ci sont tout simplement sacrifiés pour « acheter » la bénédiction de Händrich. Celui-ci se soucie d'une meilleure répartition des richesses, ce type de sacrifice incitant à donner aux pauvres, même si les dons au temple conviennent également. Les prêtres de Händrich n'ont pas besoin d'avoir l'ingrédient en leur possession quand ils lancent un sort, pourvu qu'ils aient l'intention de l'utiliser. Ainsi, chaque fois qu'un sort est lancé avec l'avantage que lui confère un ingrédient, l'intéressé a une dette envers son dieu. Pour chaque semaine (complète ou entamée) qui passe sans que la dette soit réglée, le prêtre gagne 1 point de Disgrâce (cf. page 240).

Exemple : *la prêtresse de Händrich qu'interprète Julie lance* loyauté achetée *pour s'assurer les bons services de gardes fluviaux corrompus, son ingrédient prenant la forme de 5 co. Étant donné que nul n'est en mesure de jouir de son sacrifice sur cette fichue rivière, elle doit remettre son don à plus tard. Le lendemain, elle arrive à Kemperbad et fait le don aux pauvres. Sa dette augmentant de 10% par semaine (complète ou entamée), elle remet 5 co et 10 p aux mendiants du port, qui roulent de gros yeux ronds face à une telle somme et se rendent aussitôt à la taverne la plus proche, contribuant au bon fonctionnement de l'économie locale grâce à cette manne tombée du ciel.*

Acquisition du bourgeois

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : 10% de la valeur des transactions réalisées, pour un minimum de 5 co (+2)
Description : vous implorez votre dieu de faire en sorte qu'un marchand local accepte de traiter avec vous. Pendant 1 heure par point de Magie, vous bénéficiez de +20% aux tests de Commérage effectués pour vérifier la disponibilité (cf. page 104 de *WJDR*).

Bagou

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : 10% de la valeur des transactions réalisées, pour un minimum de 10 co (+2)
Description : vous murmurez quelques prières au dieu des Marchands et chacune de vos transactions semble se dérouler à merveille. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Marchandage et doublez le nombre de degrés de réussite obtenus.



Bonne affaire

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : 5% de la valeur des objets estimés, pour un minimum de 3 co (+2)
Description : vous priez Händrich et lui demandez son aide pour estimer un bien. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Évaluation et doublez le nombre de degrés de réussite obtenus.

Bouche à oreille

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 10 minutes/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : 5 co (+1)
Description : vos prières poussent vos concurrents et alliés à dire du bien de vous. Tous les personnages situés à portée parlent en bien des transactions qu'ils ont effectuées avec vous, quels qu'aient été leurs désagréments. Pour toute la durée du sort, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité joués contre tous ceux qui ont eu vent de ces rapports positifs.

Le temps c'est de l'argent

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : cf. texte
Portée : vous
Ingrédient : 10% de la dette (+2)
Description : vous suppliez Händrich de ne pas vous maudire pour ne vous être pas acquitté de la dette que vous avez contractée envers lui, partant du principe que plus il se montrera patient, plus le jeu en vaudra la chandelle. Si vous parvenez à lancer le sort, vous bénéficiez d'une semaine supplémentaire pour payer vos dettes envers le dieu des Marchands (c'est-à-dire jusqu'au Marktag suivant). En cas d'échec, vos dettes sont doublées et vous êtes aussitôt maudit.



Loyauté achetée

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : cf. texte
Portée : vous
Ingrédient : 20% de la transaction (+2)
Description : vous priez pour que Händrich bénisse la transaction et que chacun des partis respecte l'accord. Pour passer outre un marché béni par *loyauté achetée*, le personnage doit d'abord réussir un test de Force Mentale. En cas d'échec, il doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour s'assurer de remplir sa part du marché. En outre, si le personnage manque à sa parole, il subit un malus de –10% aux tests de Charisme, Évaluation et Marchandage jusqu'à une semaine après le prochain Marktag.

Le domaine de Khaine



Les divers cultes de Khaine, le Seigneur du Meurtre, ne partagent pas leurs connaissances. Du reste, ils sont rarement au courant de l'existence d'autres cultes consacrés à leur dieu. Les prières suivantes constituent un exemple de ce dont un prêtre type du Prince Scorpion dispose. Cependant, en raison de leurs différences, le MJ ne doit pas hésiter à créer ses propres sorts ou à adapter la liste qui suit à sa campagne.

Dague de Khaine

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un doigt d'homme assassiné (+1)
Description : vos prières imprègnent votre dague de la soif de sang de Khaine. Votre arme de corps à corps, qui doit impérativement être une dague, compte comme une arme magique accompagnée de l'attribut précise.

Dard caudal

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une fiole de venin de scorpion (+1)
Description : vos prières attirent le pouvoir mortel du scorpion jusqu'à votre lame. Votre arme de corps à corps, qui doit impérativement être une dague, inflige +1 dommage. De plus, si le coup fait perdre des points de Blessures, la victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1 point de Blessures supplémentaire par point donc vous disposez en Magie.

Lame cachée

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : une queue écrasée de scorpion (+1)
Description : vous psalmodiez vos prières à la face de votre ennemi, détournant son attention de la véritable menace

qui pèse sur lui : la *lame cachée*. Un poignard surgit alors depuis un angle improbable, tenu par un bras qui semble être le vôtre, ce qui n'est pourtant pas possible. Jouez un test de Capacité de Combat au prix d'une action gratuite. En cas de succès, vous infligez un coup d'une valeur de dégâts égale à votre BF, comme si vous aviez porté un coup avec une arme accompagnée de l'attribut précise.

Le seigneur du meurtre

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : le sang d'une créature ayant une valeur d'Attaques de 5 (+2)
Description : vous psalmodiez votre prière et êtes investi du pouvoir mortel de Khaine. Vous gagnez +1 en Attaques par point de Magie dont vous disposez, et pouvez entreprendre l'action d'attaque rapide au prix d'une demi-action. Les attaques supplémentaires ne peuvent être utilisées que conjointement avec une dague. Vous restez limité à une action d'attaque par round.

Main ensanglantée

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une fiole de sang d'un homme assassiné (+2)
Description : vous psalmodiez de noires prières au Prince Scorpion et vos mains se mettent à saigner, ce qui fait de vous un élu de Khaine. En réalité, elles dégoulinent du sang de l'individu assassiné et éclaboussent vos adversaires au combat. Tout ennemi désirant vous charger doit avant tout réussir un test de Force Mentale. En cas d'échec, l'assaillant perd son action de charge du round, pétrifié par la vision de tout ce sang. En outre, tous ceux qui vous affrontent subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et d'Agilité car ils tentent instinctivement d'éviter le terrifiant ichor.

Tourment éternel

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : le cœur intact d'un cadavre (+2)
Description : vous prononcez vos prières au-dessus d'un cadavre frais et revendiquez son âme au nom de Khaine. L'esprit (et le cadavre) est désormais immunisé contre les sorts de Nécromancie et ne connaîtra jamais la paix de Morr car il est expédié dans le Noir Royaume du Seigneur du Meurtre. On dit que ceux qui sont envoyés auprès de Khaine reviennent parfois pour obéir aux ordres de ses prêtres. Si cette rumeur est fondée, ce type d'événement est très rare.

Le domaine de Manann

Manann est le dieu capricieux des Océans, son humeur oscillant entre de violents emportements et d'étranges actes de bienveillance. Quand il est en colère, Manann punit ses prêtres aux moyens de décharges électriques douloureuses mais inoffensives ; quand il se veut bienveillant, il les investit du calme d'une douce pluie de printemps. Les listes de sorts de Manann reflètent les deux aspects du dieu : le bienfaiteur et le dieu violent des Tempêtes. La liste du Seigneur des Voyages combinant les deux, c'est de loin la plus populaire.

Table 10-1 : Le domaine de Manann

Seigneur des Voyages	Seigneur des Tempêtes	Seigneur de la Générosité
Calme plat	Calme plat	Bénédiction de l'albatros
Déflagration marine	Déflagration marine	Bon vent
Malédiction de l'albatros	Malédiction de l'albatros	Marche sur les eaux
Marche sur les eaux	Marée monstre	Navigation bénie
Navigation bénie	Pied marin	Œil de pêcheur
Respiration aquatique	Visage du noyé	Respiration aquatique

Bénédiction de l'albatros

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : cf. texte
Portée : cf. texte
Ingrédients : une bouteille de vin et un poisson (+2)
Description : vous priez Manann depuis le pont d'un navire à flot (rien n'empêche qu'il mouille dans un port). Une fois l'invocation terminée, un albatros descend du ciel et suit l'embarcation où qu'elle se rende. L'animal attend jusqu'à 1 heure que le navire prenne la mer ; après cela, il reste en sa compagnie jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que le navire fasse escale dans un port. Tant que le volatile est présent, l'embarcation ne peut pas couler, quels que soient les dégâts subis. Cependant, l'équipage n'est pas protégé et peut parfaitement passer par-dessus bord ou disparaître par d'éventuelles brèches causées dans la coque.

Bon vent

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : cf. texte
Ingrédient : un soufflet (+2)
Description : Manann bénit le navire, qui bénéficie alors de vents favorables. Le vent souffle depuis un angle idéal pour que l'embarcation arrive à destination, et suffisamment fort pour qu'il se déplace à sa vitesse maximale (sans risquer l'intégrité des voiles ou de la coque). Le sort fonctionne, que vous connaissiez ou non le moyen de vous rendre à destination, tant que cette dernière vous est connue (il faut que vous y soyez déjà passé). Dans le cas contraire, vous devez préciser la direction à suivre. Le navire doit contourner tous les dangers qui se présentent, mais le vent confère un bonus de +10% aux tests en découlant.

Calme plat

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : 96 mètres (48 cases)
Ingrédient : une dague sculptée dans un os de baleine (+2)
Description : vous privez de vent les voiles d'un navire situé à portée. L'embarcation est parfaitement encalminée et reste immobile, à moins qu'elle ne dispose de rames. Si ce sort est lancé au beau milieu d'une tempête, il crée une zone de

calme plat autour du navire et dans un rayon de 100 mètres de celui-ci. La mer est d'huile et le vent inexistant, alors que les bourrasques, la pluie et les vagues se déchaînent au-delà du périmètre protégé. *Calme plat* est centré sur le navire. Si ce dernier se déplace, la zone l'accompagne donc.

Déflagration marine

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : une fiole d'eau de mer (+1)
Description : un véritable torrent d'eau salée jaillit de votre main tendue. Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4. La cible d'une *déflagration marine* doit réussir un test de Force sous peine d'être projetée au sol. Le sort éteint également les flammes dans un rayon de 4 mètres. L'eau venant tout droit de l'océan, il n'est pas rare qu'elle soit accompagnée de sable, de poissons et de crustacés, ces derniers étant assurément étonnés du sort qui leur est réservé.

Malédiction de l'albatros

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : une plume d'albatros (+2)
Description : nul ne doit prendre la colère des dieux à la légère. Vous maudissez les ennemis de Manann situés à portée. Utilisez le grand gabarit. Les cibles voient la valeur critique de tout coup critique subi augmenter de 2 points.

Marche sur les eaux

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un dytique desséché (+2)
Description : désormais, vous pouvez marcher sur l'eau, mais également vous déplacer en milieu marécageux comme s'il s'agissait de terre ferme.

Marée monstre

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : cf. texte
Ingrédient : une poignée de sel (+1)
Description : vous psalmodiez cette prière à l'attention d'un navire situé dans votre champ de vision. Tous les tests de Canotage ou Navigation visant à contrôler ce navire subissent un malus de –10%.

Navigation bénie

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : cf. texte
Portée : vous
Ingrédient : une bouteille de vin (+1)
Description : vous priez pour que Manann accorde sa bénédiction au départ d'un voyage en mer. Tous les tests d'Orientation ensuite entrepris bénéficient d'un bonus de +10% tant que vous restez à bord. Le sort dure jusqu'à votre prochain port d'escale.

Œil de pêcheur

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : une petite ligne de pêche (+1)
Description : l'*œil de pêcheur* vous permet de savoir où trouver la créature cherchée dans la mer. En lançant le sort, il vous suffit de nommer une créature ordinaire. Vous prenez alors conscience du meilleur endroit où la trouver dans votre champ de vision. Si vous pêchez, c'est là où vous avez intérêt à jeter votre filet ou votre ligne. Si vous cherchez des coquillages, c'est sans doute là où vous avez intérêt à plonger.

Pied marin

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : un éclat de bois tiré d'une épave (+2)
Description : votre prière maudit un personnage, qui a alors le sentiment de se trouver sur le pont d'un navire pris dans la tempête. La cible doit réussir un test d'Agilité par round pour rester debout. En cas d'échec, il lui faut entreprendre une demi-action et réussir un test d'Agilité pour se relever. Si elle doit jouer un tel test, elle subit un malus de – 30%, qui se cumule avec les malus déjà applicables.

Respiration aquatique

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un poisson vivant (+1)
Description : votre contact allié au pouvoir de Manann confère la capacité de respirer de l'eau comme s'il s'agissait d'air.

Visage du noyé

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : une tasse d'eau salée (+1)
Description : vous psalmodiez votre prière en direction d'un personnage situé à portée. Ses poumons sont aussitôt remplis d'eau salée, ce qui l'empêche de parler et complique nombre d'actions en ce qui le concerne. Tant que l'eau est présente dans ses poumons, il subit un malus de –10% à tous les tests effectués. À chaque round, la cible a le droit d'entreprendre une demi-action pour jouer un test d'Endurance et recracher l'eau, ce qui met un terme au sort. Si la cible ne réussit pas un test d'Endurance pendant qu'elle est sous l'effet du *visage du noyé*, elle subit un coup d'une valeur de dégâts de 2 au moment où celui-ci s'achève.

Le Domaine de Morr



Au titre de dieu des Morts et des Songes, Morr confère à ses prêtres conseils et aide en matière de lutte contre les morts sans repos. Selon la tradition, la sagesse qu'il octroie en qualité de dieu des Rêves est associée aux Ténèbres, alors que l'aide qu'il fournit contre les morts-vivants relève de la Lumière. Enfin, ceux qui choisissent l'équilibre entre les deux sont liés au Crépuscule. La liste de Morr dans les Ténèbres n'est habituellement prise que par les augures, alors que les prêtres de la Garde noire capables de faire des miracles se tournent vers la liste de Morr en pleine Lumière.

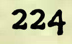




TABLE 10–2 : LE DOMAINE DE MORR

Morr au Crépuscule	Morr dans les Ténèbres	Morr en pleine Lumière
Destruction de mort-vivant	Discours de Morr	Destruction de mort-vivant
Message onirique	Message onirique	Ligne de seuil
Préservation des morts	Pressentiment	Préservation des morts
Signe du corbeau	Rêve directeur	Repos éternel
Sommeil des morts	Révélation	Signe du corbeau
Visions de Morr	Visions de Morr	Sommeil des morts

Presque tous les prêtres de Morr connaissent les prières et rituels permettant d'assurer le repos d'un cadavre (*repos éternel*), et beaucoup étudient également les rites traitant des songes prophétiques (*rêve directeur*). Ceux-ci étant largement répandus, le MJ pourra facilement permettre leur accès avec le talent Sort supplémentaire.

Destruction de mort-vivant

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : un pieu en bois (+2)
Description : vous infligez un coup d'une valeur de dégâts de 8 à un adversaire ayant le talent Mort-vivant.

Discours de Morr

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : cf. texte
Portée : cf. texte
Ingrédient : un grand miroir (+2)
Description : l'esprit d'un humain mort apparaît devant vous et répond à un nombre de questions égal à votre valeur de Magie. Vous devez cependant disposer de tout ou partie du corps qui accueillait jadis cet esprit. Ce dernier ne saurait mentir et doit répondre, mais il choisit le volume exact d'informations dévoilées. Il est limité aux informations qu'il connaissait de son vivant. Si on lui pose une question à laquelle il n'a pas de réponse, il ne dit rien, mais ladite question entre dans le quota auquel vous avez droit. L'esprit quittant le royaume des morts avec la permission de Morr, tout corps ne peut être pris pour cible qu'une seule fois par ce sort, quel que soit celui qui le lance. Que la première incantation soit couronnée de succès ou non, toute tentative ultérieure visant ce même corps attire automatiquement la colère des dieux.

Vous devez poser l'ensemble de vos questions dans un délai de 1 minute par point de Magie. Une fois ce laps de temps écoulé, l'esprit s'en retourne au royaume des morts.

Ligne de seuil

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : cf. texte
Portée : cf. texte
Ingrédient : un morceau de charbon (+2)
Description : vous tracez au sol une ligne longue de 8 mètres tout en psalmodiant à l'attention de Morr. Tout mort-vivant doit réussir un test de Force Mentale pour la franchir ; ceux qui en sont dépourvus échouent automatiquement. Cette ligne conserve son pouvoir jusqu'au lever du soleil, chaque mort-vivant n'ayant droit qu'à une tentative pour la franchir. Si cette ligne ne constitue pas un cercle, les morts-vivants peuvent parfaitement en faire le tour. En règle générale, elle prend donc la forme d'une boucle ou est tracée en travers d'un passage.

Message onirique

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 30 secondes
Portée : cf. texte
Ingrédient : un bout de laine (+1)
Description : vous apparaissez dans les songes d'un personnage et lui délivrez un message ne dépassant pas 30 secondes. Le rêveur doit être quelqu'un que vous avez rencontré personnellement, doit parler une langue que vous connaissez et doit dormir au moment où le sort est lancé.

Préservation des morts

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 24 heures
Portée : contact
Ingrédient : un morceau de fruit frais (+1)
Description : vous enrayez provisoirement la décomposition d'un cadavre, ce qui vous permet de le préserver. Tant que le sort fait effet, le corps ne peut pas être animé par un sort de Nécromancie.

Pressentiment

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 24 heures ou jusqu'à déclenchement
Portée : vous
Ingrédient : un petit miroir (+2)
Description : en lançant *pressentiment*, vous jouissez d'un aperçu soudain d'un événement à venir, même si les circonstances précises de celui-ci vous échappent. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% à un test effectué dans les 24 heures, sans pour autant être obligé de déclarer son utilisation avant de faire le jet. Vous ne pouvez profiter que d'un *pressentiment* à la fois. Si vous utilisez le sort plus d'une fois au cours d'une période de 24 heures, vous devez réussir un test de Force Mentale par incantation supplémentaire sous peine de gagner 1 point de Folie.

Repos éternel

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : un pieu en bois parfumé (+2)
Description : vous psalmodiez une prière solennelle au-dessus d'un cadavre, vous assurant ainsi que son âme prend bien la direction du Royaume de Morr. Le cadavre est à jamais immunisé contre les sorts de Nécromancie. Si la cible est un mort-vivant, elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être aussitôt détruite. Si la cible n'a pas de Force Mentale, elle n'a droit à aucun test pour éviter la destruction. Le prêtre doit toucher la cible tout au long de l'incantation. Ce rituel est pratiqué sur de nombreux cadavres du Vieux Monde, mais seuls les individus ayant le talent Inspiration divine peuvent user de son pouvoir.

Rêve directeur

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : un bâtonnet d'encens (+2)
Description : vous recevez un rêve au sujet d'une ligne de conduite que Morr veut vous voir adopter. Ce rêve est toujours clair, mais jamais complet. De plus, il n'aborde jamais les motivations de Morr. La vision vous montre généralement en train de réaliser une action précise, en un lieu précis, à un moment précis. D'une façon ou d'une autre, vous connaissez le nom du lieu en question, son emplacement exact et la date convenue, même si tout ne vous paraît pas clair de prime abord. Vous n'avez aucun contrôle sur le contenu du rêve et rien ne vous garantit que vous survivrez aux actions entrevues.
Des incantations successives délivrent quasi systématiquement le même rêve, du moins jusqu'à ce que le prêtre ait fait ce qui lui est demandé où que le temps qui lui est imparti soit écoulé. Ne pas se conformer au rêve revient à enfreindre les règles du culte ; si vous avez prié pour bénéficier d'un tel rêve, vous avez tout intérêt à l'observer.

Révélation

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : un cheveu, une rognure d'ongle ou une goutte de sang de la cible (+2)
Description : Morr vous offre une vision abordant un fait important de l'avenir d'un personnage. Souvent, il s'agit de la façon dont il va mourir, mais pas toujours. Le fait est toujours isolé ; vous apprendrez ainsi que quelqu'un va être tué par des orques, mais pas où ni comment. Si le sort est lancé sur un personnage joueur, le MJ doit utiliser le fait en question dans le sens de l'aventure en cours. *Révélation* ne peut être lancé qu'une fois par personnage. Le MJ demeure l'arbitre ultime quant à la qualité de l'information apprise.

Signe du corbeau

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une plume de corbeau (+1)
Description : vous invoquez un corbeau fantomatique (le symbole de Morr) qui projette l'ombre de la mort sur le champ de bataille. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Sommeil des morts

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : cf. texte
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une petite faux en argent (+2)
Description : vos prières plongent un groupe d'ennemis dans un profond sommeil. Utilisez le grand gabarit. Toutes les créatures affectées s'endorment pour 1d10 rounds, à moins de réussir un test de Force Mentale. Les personnages endormis sont sans défense. Cette prière est souvent employée pour apaiser la famille d'un défunt, en particulier ses membres les plus bruyants.

Visions de Morr

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : un champignon ramassé sur une tombe (+2)
Description : vous priez et demandez à Morr de vous accorder une vision concernant un problème auquel vous faites actuellement face. Le MJ effectue secrètement un test de Sociabilité à votre place. En cas de réussite, vous recevez une vision correspondant à votre problème, qui peut vous donner des indices sur les moyens de le résoudre. En cas d'échec, la vision transmise est étrange et semble signifier quelque chose, mais elle n'a en réalité ni queue ni tête.

Le domaine de Myrmidia



En Tilée et en Estalie, les nombreux ordres du culte myrmidéen pratiquent différents rituels, rites et prières qui reflètent les divers aspects de la déesse. Au sein de l'Empire, où le culte est moins influent, les prières liées à l'aspect martial de Myrmidia sont les plus courantes.

L'Ordre de l'Aigle pratique diverses prières, l'Empire proposant deux factions distinctes. Certains prêtres-guerriers jouent un rôle tactique, obéissant aux ordres de leurs leaders et prenant la tête d'unités entières, leurs prières les aidant dans ce sens (Myrmidia la Capitaine). D'autres préfèrent se tenir aux côtés des généraux et apprennent des rites adaptés (Myrmidia l'Officier). Dans l'Empire, seul l'Ordre de la Furie va plus loin encore, privilégiant les rites qui mettent en avant leur point de vue unique sur le monde (Myrmidia la Courroucée).

Appel de la furie

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une pointe de lance brisée (+2)
Description : vos prières passionnées inspirent à vos alliés une haine farouche de leurs ennemis. Tous les alliés situés à portée peuvent retenter leur première attaque ratée de chaque round.

Table 10-3 : Le domaine de Myrmidia

Myrmidia la Courroucée	Myrmidia la Capitaine	Myrmidia l'Officier
Appel de la furie	Art du combat	Art du combat
Courroux vengeur	Bouclier de Myrmidia	Bouclier de Myrmidia
Frappe éclair	Commandement inspiré	Commandant de légion
Hébétement	Frappe éclair	Commandement inspiré
Lance de Myrmidia	Hébétement	Dévotion de la vierge au bouclier
Soleil ardent	Lance de Myrmidia	Vision de l'aigle





Art du combat

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un faisceau de bâtons (+1)
Description : vous insufflez à vos alliés toute la maîtrise de Myrmidia. Tous les alliés situés à portée bénéficient d'un bonus de +10% en Capacité de Combat.

Bouclier de Myrmidia

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un bouclier (+2)
Description : vos alliés jouissent de la protection de Myrmidia. Tous les alliés situés à portée gagnent +1 point d'Armure sur toutes les zones, jusqu'à un maximum de 5 PA.

Commandant de légion

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round
Portée : cf. texte
Ingrédient : un bec d'aigle (+1)
Description : vous priez Myrmidia pour qu'elle appuie vos paroles de sa force, puis criez vos ordres. Jusqu'à la fin du round, toutes les cibles situées dans votre champ de vision entendent vos ordres, quel que soit leur éloignement. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Commandement visant à influencer la cible à ce round.

Commandement inspiré

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous et 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un bâton (+1)
Description : vous jouissez d'une aura d'autorité, vos prières inspirant à vos alliés une grande foi en vos capacités. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Connaissances académiques (stratégie/tactique). De plus, les alliés situés à portée peuvent retenter tout test de Peur ou de Terreur manqué pendant la durée du sort.

Courroux vengeur

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : le sang d'une femme abusée (+1)
Description : vos prières vous emplissent d'une colère et d'une haine sans borne. Vous avez le droit de retenter tout test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir raté, mais une seule fois. Tant que le sort fait effet, vous devez attaquer le plus proche ennemi en combat au corps à corps et toutes vos attaques doivent prendre la forme d'attaques à outrance, d'attaques rapides ou d'attaques de charge. De plus, vous ne pouvez fuir ou battre en retraite.

Dévotion de la vierge au bouclier

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 36 mètres (18 cases)



Ingrédient : un étendard à l'image de l'aigle (+2)
Description : les prières que vous psalmodiez emplissent les enfants de Myrmidia du dévouement de ses plus courageuses vierges au bouclier. Tous les myrmidéens, Tiléens et Estaliens situés à portée gagnent le talent Sans peu.

Frappe éclair

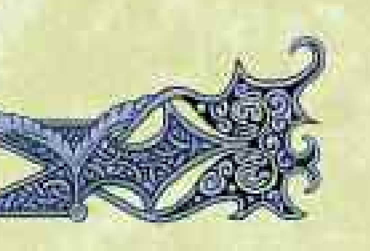
Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un talisman gravé d'un éclair (+2)
Description : investi de la puissance de Myrmidia, vous bénéficiez de +1 en Attaques et pouvez entreprendre une action d'attaque rapide au prix d'une demi-action. Vous ne pouvez toujours entreprendre qu'une seule action d'attaque par round.

Hébétement

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un masque en cuivre martelé (+2)
Description : vous prenez l'apparence furibonde de Myrmidia. Tout adversaire à qui vous portez un coup au corps à corps doit effectuer un test de Terreur. Chaque attaque réussie entraîne un nouveau test. Les créatures qui ratent leur test sont terrifiées.

Lance de Myrmidia

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous





Ingrédient : une pierre à aiguiser (+1)

Description : votre arme, qui doit impérativement être une lance, est investie de la puissance de Myrmidia. Elle est considérée comme magique et dotée de l'attribut perforante.

Soleil ardent

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : vous (grand gabarit)
Ingrédient : une page mentionnant Furie extraite du *Bellona Myrmidia* (+2)

Description : Myrmidia répond à vos prières à l'aide de flammes aveuglantes. Centrez le grand gabarit sur vous-même. Les créatures affectées (amis et ennemis, mais pas vous) subissent un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ne tient pas compte de l'armure. De plus, chaque cible doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommée au round suivant. Elle chancelle alors, à moitié aveuglée et tentant d'éteindre les flammèches qui dévorent ses vêtements.

Vision de l'aigle

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une lentille cerclée d'or (+2)

Description : répondant à vos prières, Myrmidia vous envoie des visions d'un affrontement proche comme si vous étiez un aigle volant au-dessus du champ de bataille. Vous pouvez distinguer un combat précis se déroulant dans un rayon de une lieue (4 km) par point de Magie. Vous distinguez toutes les actions principales et déplacements des participants, et bénéficiez ainsi d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances académiques (stratégie/tactique) liés à cet affron-tement. De plus, le régiment allié et les chefs d'unité sont dans votre champ de vision. Ceci dit, on considère que vous n'êtes pas conscient des combats qui vous entourent, si bien que vos adversaires bénéficient d'un bonus de +30% aux tests visant à vous toucher. Enfin, vous ne pouvez effectuer que des actions d'incantation.

Le domaine de Ranald

Ranald représente divers intérêts, positifs et négatifs. Bien qu'il soit vilipendé en qualité de dieu des Voleurs, on chante également ses louanges au titre de dieu de la Chance. Mais Ranald est une divinité volage. Ses prêtres savent bien qu'il ne faut pas trop faire appel à lui, de peur de ne plus bénéficier de ses bénédictions. Un revers de fortune soudain est parfois le prix à payer lorsque l'on compte trop sur lui. En plus des habituels voleurs qui le vénèrent, Ranald est également le saint patron des marchands et le dieu qui soutient tous les individus épris de liberté.

Abondante fortune

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une paire d'osselets argentés (+2)

Description : ce sort est identique à *bonne fortune*, si ce n'est qu'il vous affecte, ainsi que tous les alliés situés à portée. Chaque individu a le droit de décharger le sort sur un test de caractéristique ou de compétence différent.

Abondance ou disette

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une feuille de chou imprimée (+2)

Description : vous implorez Ranald de manipuler les prix d'un objet ou service. *Abondance ou disette* pousse en quelque sorte les autochtones à croire que l'objet va devenir beaucoup plus répandu, si bien qu'ils en réduisent le prix, ou au contraire qu'il va devenir beaucoup plus rare, auquel cas sa valeur augmente. Choisissez l'objet ou service visé par le sort. Si vous décidez de le banaliser, son prix chute de 10%. Ce sort ne touche que les transactions se déroulant entre vous et autrui, tant que vous négociez le prix. Tous les arcs (et, par extension, les flèches) pourront ainsi devenir meilleur marché, mais ce ne sera pas le cas des autres armes à distance. De même, le prix du pain et des céréales pourra augmenter, mais cela n'affectera pas les autres denrées alimentaires.

Les rumeurs provoquées par le sort ont tendance à persister après qu'il arrive à terme, une utilisation excessive pouvant même déclencher des émeutes, notamment lorsque l'on parle de disette.

Affaire en or

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : une pièce (+1)

Description : Ranald vous guide vers la source la moins chère pour un type de bien précis. Lorsque vous entonnez cette prière, vous décidez de la zone géographique, du type et de la quantité de biens, sans oublier la qualité. Si les biens en question ne sont pas disponibles, vous en êtes parfaitement conscient. Sauf circonstances inhabituelles, le bien revient à 90% de son prix habituel. Pour ce qui est des articles Rares ou Très rares, le sort vous guidera vers la seule source disponible, qui vous facturera selon son bon vouloir.

Bonne fortune

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : (contact) vous
Ingrédient : une patte de lapin (+1)

Description : vous transmettez la chance de Ranald à un personnage. Le sujet du sort peut maintenant inverser l'ordre des dizaines et des unités du jet de pourcentage d'un test de compétence ou de caractéristique. Par exemple, un test de Dissimulation donnant 82% peut être transformé en 28%. Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul sort de *bonne fortune* à la fois.

Confusion

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un bout de laine (+2)

Description : vous embobinez une créature humanoïde (humain, elfe, orque, homme-bête, etc.) située à portée, si bien qu'elle agit selon vos désirs à moins de réussir un test de Force Mentale. À son prochain tour de jeu, vous pouvez décider des actions que la créature va effectuer, ce qu'elle fera sans hésiter. La cible fait tout ce que vous lui demandez, mais elle ne se blesse pas volontairement. Ceci dit, rien ne

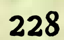




TABLE 10-4 : LE DOMAINE DE RANALD

Ranald le Filou	Ranald le Bonimenteur	Ranald le Libérateur
Abondante fortune	Abondance ou disette	Abondante fortune
Bonne fortune	Affaire en or	Bonne fortune
Confusion	Bonne fortune	Ouverture
Furtivité de Ranald	Confusion	Furtivité de Ranald
Ouverture	Empathie parfaite	Visage du pauvre
Sens des pièges	Œil de Ranald	Visage immémoré

vous empêche de lui donner un ordre stupide dont l'issue pourrait lui nuire. *Confusion* ne marche pas sur les démons et les morts-vivants.

Empathie parfaite

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un miroir (+2)
Description : vous comprenez parfaitement la personne à laquelle vous parlez. Cela signifie que vous passez outre la barrière de la langue, mais également que vous savez ce qu'elle pense vraiment, ainsi que ce qu'elle dit. Cela donne à tout marchand un avantage énorme dans le cadre de ses négociations. Vous bénéficiez d'un bonus de +50% aux tests de Marchandage effectués contre cette personne. Le sort est également utile en cas d'interrogatoire, mais les prêtres de Ranald sont généralement moins intéressés par ce type de chose. En fait, il y a peu de chances qu'ils utilisent le sort dans ce cadre, à moins que quelqu'un n'ose s'en servir contre eux !

Furtivité de Ranald

Difficulté : 5
Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une touffe de poils de chat (+1)
Description : Ranald vous bénit de son incroyable discrétion. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et de Dissimulation. Si vous venez à violer une *alarme magique*, vous pouvez passer outre, à condition de réussir un test de Focalisation.

Œil de Ranald

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une petite balance (+2)
Description : Ranald vous bénit et vous confère un sacré flair en matière d'estimation. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Évaluation et de Marchandage.

Ouverture

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 2 mètres (1 case)
Ingrédient : une clef (+1)
Description : vous déverrouillez une serrure ou un verrou, ou soulevez un loquet. L'objet visé ne peut être refermé le temps du sort (à moins que vous n'en décidiez autrement). *Ouverture* peut s'imposer sur un *verrou magique* en réussissant un test de Focalisation.

Sens des pièges

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : 12 mètres (1 case)
Ingrédient : les yeux d'un faucon (+2)
Description : vos prières vous permettent de détecter magiquement tous les pièges situés à portée. *Sens des pièges* ne désamorce pas les pièges ; il vous permet uniquement de sentir leur présence et de les localiser.

Visage du pauvre

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une boîte pourvue d'un double fond (+2)
Description : les objets précieux que vous et vos alliés portez sont introuvables en cas de fouille réalisée contre votre gré ou sans votre consentement. Même si votre sac de pièces d'or est ouvert et retourné, les inspecteurs du trésor public n'y trouveront que quelques miettes et une moitié de biscuit, ou autres objets dénués de valeur. Les prêtres pensent que Ranald garde vos biens pendant toute la durée du sort et prétendent même que le dieu des Escrocs ne restitue pas toujours tous les objets qui lui sont confiés.

Visage immémoré

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un masque (+2)
Description : en entonnant vos prières, vous empêchez les gens de se souvenir de vous. Toute créature dont vous croisez la route doit réussir un test de Force Mentale sous peine de ne pouvoir se rappeler que deux choses au sujet de votre apparence. Elles doivent être précises, mais c'est vous qui les choisissez. La plupart des utilisateurs de ce sort portent un chapeau et une cape extravagants, qu'ils peuvent facilement ôter et cacher. Cela permet à un prêtre de Ranald de se tailler un nom sans compromettre son identité réelle.

Le domaine de Shallya



Les sorts que confère Shallya se divisent en deux grands groupes : ceux qui permettent à ses serviteurs de traiter les troubles qui frappent le monde et ceux qui leur permettent d'endurer ces mêmes troubles pour soulager les souffrances. Ces deux aspects ayant autant d'importance l'un que l'autre aux yeux des shalléens, toutes les prières saintes sont largement répandues, si bien que l'utilisation du talent Sort supplémen-

taire est courante parmi les prêtresses bénies par la déesse. Les shalléens itinérants prennent habituellement la liste Contemplative ou Endurante. Ceux qui restent au temple font davantage leur choix entre la liste Contemplative ou Guérisseuse.

Chasuble de pureté

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie (cf. texte)
Portée : vous
Ingrédient : une robe blanche (+2)
Description : vos prières vous immunisent contre les poisons et les maladies, ordinaires ou magiques, pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous entrepreniez une action violente contre quelqu'un. De plus, tant que le sort fait effet, les démons et les disciples du Seigneur de la Peste doivent réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** pour vous prendre pour cible au moyen d'attaques au corps à corps ou de magie. En cas d'échec, ils tremblent devant la pureté immaculée de Shallya et leur action est perdue pour le round.

Détresse retardée

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 jour/point de Magie
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un cœur en argent (+2)
Description : vous implorez la miséricorde de Shallya pour qu'elle repousse d'inévitables souffrances un temps durant. Vous pouvez ainsi toucher une créature et neutraliser les effets d'une maladie, d'un trouble mental, d'un poison ou de quelque autre mal. Une fois le sort arrivé à son terme, la cible subit de nouveau les effets du mal en question. Une cible ne peut bénéficier d'une *détresse retardée* qu'une fois par mal.



TABLE 10-5 : LE DOMAINE DE SHALLYA

Shallya Contemplative	Shallya Endurante	Shallya Guérisseuse
Guérison des blessures	Chasuble de pureté	Détresse retardée
Guérison de la folie	Endurance de Shallya	Guérison des blessures
Guérison des maladies	Esprit compatissant	Guérison de la folie
Guérison des poisons	Martyr	Guérison des maladies
Martyr	Purification	Guérison des poisons
Purification	Résistance à la maladie	Larmes dorées

Endurance de Shallya

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un bandage (+1)
Description : vous faites appel au pouvoir de Shallya pour redonner un coup de fouet momentané à la cible. La valeur d'Endurance de la créature touchée augmente de 10%, ce qui a pour effet d'augmenter également son bonus d'Endurance (+1).

Esprit compatissant

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un bandeau (+2)
Description : vos prières réconfortantes permettent à l'esprit d'un personnage de supporter les horreurs du monde. Chaque fois que la cible joue un test de Force Mentale pour éviter de gagner un point de Folie, elle bénéficie d'un bonus de +10%.

Guérison des blessures

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une sangsue (+1)
Description : vos prières soignent un personnage blessé d'un nombre de points de Blessures égal à 1d10 plus votre valeur de Magie.

Guérison de la folie

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : un goupillon d'eau bénite (+2)
Description : vos prières soignent un personnage frappé de folie. Un trouble mental est alors neutralisé et tous ses effets sont éliminés. Vous ne pouvez lancer ce sort qu'une seule fois par trouble mental frappant la cible.

Guérison des maladies

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un cataplasme (+2)
Description : vos prières soignent un personnage souffrant des effets d'une maladie. Celle-ci est chassée du corps du sujet et tous ses effets sont éliminés. Ce sort ne peut rien pour ceux qui sont déjà morts des suites d'une maladie ; pour eux, il est déjà trop tard. Vous ne pouvez lancer ce sort qu'une seule fois par maladie frappant la cible.

Guérison des poisons

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un crochet de serpent (+1)
Description : vos prières soignent une personne souffrant des effets d'un poison. Le sujet en est débarrassé et tous ses effets sont annulés. Ce sort ne peut rien pour ceux qui sont déjà morts empoisonnés ; pour eux, il est trop tard. On ne peut le lancer qu'une fois par empoisonnement.

Larmes dorées

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une larme (+2)
Description : votre bénédiction soigne tout effet critique autre que 4, 9 ou 10, tant qu'elle est lancée dans les 2 rounds qui suivent. Ce sort ne rappelle pas les morts à la vie et doit donc être lancé avant qu'un personnage ne périsse. De plus, il ne peut rien contre les points de Folie découlant de coups critiques.

Martyr

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une mèche de cheveux de la cible du sort (+2)
Description : vous créez un lien d'empathie entre vous et une personne de votre choix située à portée. Tous les dégâts infligés au sujet du sort vous sont en réalité appliqués.

RÈGLE OPTIONNELLE : SOINS LIMITÉS

Les sorts de guérison sont susceptibles de limiter la nature même du jeu si l'on en abuse. Un groupe qui n'a plus peur de se battre parce qu'il abrite un prêtre de Sigmar ou de Shallya n'est sans doute plus en adéquation avec *WJDR*. Les règles optionnelles suivantes offrent donc une alternative aux MJ qui souhaitent limiter l'impact des sorts de soins sur leurs parties.

Les sorts de soins ne traitent que 1 point de Blessures pour les personnages Gravement blessés, quel que soit le nombre de points qu'ils sont censés restituer. De plus, un tel personnage ne peut tire avantage que d'un seul sort de soins par jour, même si on lui en lance plusieurs.

Purification

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : une torche enflammée (+2)
Description : Nurgle, dieu du Chaos des Maladies et de la Putréfaction, est abhorré par Shallya. Ce sort vous permet de cibler un démon ou un fidèle de Nurgle situé à portée et de l'accabler de la puissance purificatrice de Shallya, véritable anathème pour les serviteurs du Seigneur Pestiféré. La cible de *purification* perd 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, et doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommée pendant 1 round.

Résistance à la maladie

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une fiole d'eau pure (+1)
Description : vos prières renforcent les résistances naturelles de la cible. Chaque fois que celle-ci joue un test d'Endurance visant à résister à une maladie, elle bénéficie d'un bonus de +10%.

Le domaine de Sigmar



Chacun des principaux ordres de Sigmar s'attache à différentes prières. Les ordres de l'Enclume et de la Torche, les plus importants du culte, pratiquent des rites défensifs, s'attachant à un catéchisme qui protège le corps et l'esprit des coups et de toute influence (Sigmar l'Enclume). Le Marteau d'Argent observe une doctrine semblable, mais enseigne également des prières visant à châtier les ennemis de Sigmar, sachant que la meilleure défense est parfois l'attaque (Sigmar le Marteau). Enfin, si la Flamme Purificatrice pense qu'il faut mener les feux de Sigmar au-devant de l'ennemi, elle enseigne aussi des prières de protection conçues pour mettre l'Ordre à l'abri de la corruption des Puissances de la Destruction (Sigmar le Purificateur). Les autres Ordres de Sigmar s'appuient sur des variantes de ces thèmes, la plupart préférant les prières défensives aux rituels offensifs.

Armure vertueuse

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un petit anneau de fer (+1)
Description : un halo d'énergie vous protège. Vous bénéficiez de +1 point d'Armure sur toutes les zones, même si le maximum de 5 Pa s'applique toujours.

Chair immaculée

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une aile de colombe (+2)
Description : repoussant la puissance du Chaos avec passion, vous implorez Sigmar de vous protéger contre les us des Puissances de la Destruction. Vous gagnez le talent Résistance au Chaos. Tant que le sort fait effet, il vous est impossible de lancer le moindre sort, quel que soit son type.



Cœur du griffon

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une plume de griffon en filigrane d'or (+2)
Description : vos prières stridentes enhardissent les élus de Sigmar, les emplissant de courage et de détermination. Tous les citoyens de l'Empire et alliés nains situés à portée gagnent le talent Sans peur.

Comète de Sigmar

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une pointe de flèche en or (+2)
Description : vous lancez un projectile enflammé prenant la forme de la célèbre comète à deux queues de Sigmar. L'astre miniature se dirige vers un adversaire de votre choix situé à portée. La *comète de Sigmar* est un projectile magique ayant une valeur de dégâts de 6.

Étendard de bravoure

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : cf. texte
Ingrédient : un prisme (+2)
Description : vous êtes investi de la puissance et de la majesté de Sigmar, qui vous font briller tel un phare dans la nuit. Tous vos alliés apeurés ou terrifiés capables de vous voir sont galvanisés par votre foi et votre courage. Ces personnages retrouvent alors leurs moyens et peuvent agir normalement à leur tour de jeu.

Feu de l'âme

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : vous (grand gabarit)
Ingrédient : une amulette en or gravée de la comète de Sigmar (+2)
Description : les flammes purificatrices de Sigmar vous enveloppent tandis que son ire se manifeste sur terre. Centrez sur vous le grand gabarit. Les créatures affectées subissent un coup d'une valeur de dégâts de 3. Les morts-vivants et les démons y sont particulièrement sensibles, puisqu'ils subissent quant à eux un coup d'une valeur de dégâts de 5. Les armures n'offrent aucune protection contre *feu de l'âme*.

Gare à la sorcière

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un parchemin bénit sur lequel est écrite la prière (+2)
Description : vos prières implorent Sigmar de vous protéger de ses pires ennemis. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Force Mentale visant à résister à toute magie issue du talent Magie noire. Si le sort en question n'autorise pas de test de Force Mentale, vous avez tout de même droit à un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** pour y résister.

Imposition des mains

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un gant de cuir (+2)
Description : votre contact soigne un personnage blessé de 1d10 points de Blessures.

Marteau de Sigmar

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un talisman gravé du symbole de Sigmar (+1)
Description : votre marteau est investi de la puissance de Sigmar. Votre arme de corps à corps, qui doit impérativement être un marteau, est considérée comme magique et dotée de l'attribut percutante.

Parole de damnation

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un miroir (+2)
Description : votre juste prière emplit un hérétique d'un désespoir tel qu'il est confronté à la perspective de sa propre damnation. L'hérétique (tel que le définit le MJ, mais qui inclut les cultistes du Chaos, les nécromanciens, les envoûteurs, les traîtres à l'Empire et autres individus constituant des ennemis par nature en raison de leurs activités, de leur carrière et de leurs dieux et non de leur race) subit un malus de –20% aux tests de Volonté visant à résister aux sorts découlant d'une Inspiration divine, mais également contre les utilisations des compétences Intimidation et Torture.

Rejet de l'hérésie

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : contact
Ingrédient : un petit marteau en argent (+1)

Table 10-6 : Le domaine de Sigmar

Sigmar l'Enclume	Sigmar le Marteau	Sigmar le Purificateur
Armure vertueuse	Armure vertueuse	Chair immaculée
Cœur du griffon	Comète de Sigmar	Comète de Sigmar
Étendard de bravoure	Étendard de bravoure	Feu de l'âme
Imposition des mains	Feu de l'âme	Gare à la sorcière
Rejet de l'hérésie	Imposition des mains	Marteau de Sigmar
Triomphe	Marteau de Sigmar	Parole de damnation

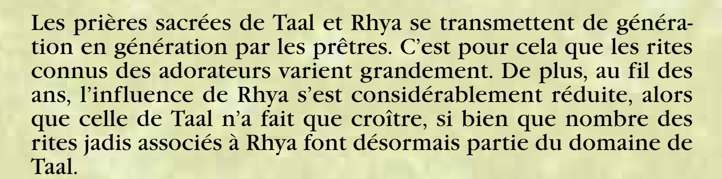




Description : vous priez au contact d'un objet inanimé, comme une porte ou un mur, et le renforcez considérablement. Son Endurance est doublée jusqu'à la fin du sort.

Triomphe

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un marteau miniature forgé dans le bronze (+2)
Description : vos prières, très pressantes, poussent vos alliés à redoubler d'efforts contre les ennemis de Sigmar. Tous les alliés situés à portée bénéficient de +1 en Attaques quand ils affrontent des suppôts du Chaos, des morts-vivants ou des peaux-vertes.



Le domaine de Taal et Rhya

Les prières sacrées de Taal et Rhya se transmettent de génération en génération par les prêtres. C'est pour cela que les rites connus des adorateurs varient grandement. De plus, au fil des ans, l'influence de Rhya s'est considérablement réduite, alors que celle de Taal n'a fait que croître, si bien que nombre des rites jadis associés à Rhya font désormais partie du domaine de Taal.

Ainsi, de nombreux fidèles apprennent des prières s'attachant au contrôle que Taal exerce sur les animaux sauvages (Taal, Roi des Animaux) ou sur la nature de façon plus globale (Taal, Roi de la Nature). Cependant, les rites les plus répandus jouent la carte de l'équilibre et assurent une place de premier plan à Rhya (Taal et Rhya).

Ami des bêtes

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 10 minutes
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : la langue d'un animal (+1)
Description : avec l'aide de Taal, vous pouvez converser avec un animal et un seul situé à portée. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux liés à la cible. Les animaux n'ont pas l'habitude de communiquer avec des hommes, si bien qu'ils ont parfois du mal à articuler leurs pensées. C'est au MJ de décider la quantité d'informations que l'animal connaît, sans oublier que la vision du monde d'un animal moyen est fort limitée, quand elle n'est pas nulle.

Bénédiction de la rivière

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 10 minutes/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un poisson vivant (+1)
Description : vous implorez Taal, le Seigneur des Rivières, de vous laisser traverser son domaine. Vous ignorez les malus découlant du port de dotations lorsque vous nagez dans un cours d'eau (en restant tout de même raisonnable ; à la discrétion du MJ). De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Natation, et plutôt que de réduire votre valeur de Mouvement de moitié pour fixer votre vitesse à la nage, vous divisez votre valeur actuelle de Force par 10 (arrondir à l'entier supérieur). Par exemple, si vous avez une valeur de Force de 52%, votre valeur de Mouvement à la nage est égale à 6.

Table 10-7 : Le domaine de Taal et Rhya

Taal, Roi des Animaux	Taal et Rhya	Taal, Roi de la Nature
Ami des bêtes	Ami des bêtes	Bénédiction de la rivière
Cœur de bœuf	Coup de tonnerre	Clairière sacrée (comme réconfort de Rhya)
Jaillissement du cerf	Jaillissement du cerf	Coup de tonnerre
Patte d'ours	Patte d'ours	Fureur de Taal
Rage grondante	Plantes immobilisantes	Plantes immobilisantes
Seigneur de la nature	Réconfort de Rhya	Vent violent

Cœur de bœuf

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un carré de peau de bœuf (+2)
Description : vos prières confèrent à un personnage la constitution d'un bœuf. La cible du sort a le droit de rejouer un test d'Endurance raté par round.

Coup de tonnerre

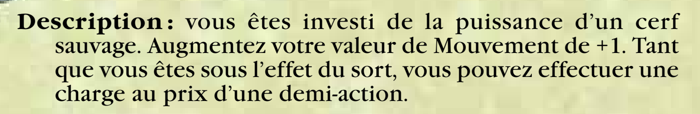
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : un petit gong (+2)
Description : vous provoquez un bruyant coup de tonnerre qui éclate quelque part à portée. Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommées jusqu'à votre prochain tour de jeu. Le *coup de tonnerre* est si retentissant qu'on l'entend à 1,5 kilomètre à la ronde.

Fureur de Taal

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : les bois d'un grand cerf (+3)
Description : vous priez pour que le Roi des Dieux déchaîne toute sa fureur. Un personnage situé à portée subit 1d10 coups d'une valeur de dégâts de 4. La forme que prend la *fureur de Taal* dépend de l'environnement, mais elle s'accompagne le plus souvent d'éclairs, de crevasses, de montées des eaux ou de forêts venant à la vie. Ce sort est un *projectile magique*.

Jaillissement du cerf

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une touffe de poils de cerf (+1)



Description : vous êtes investi de la puissance d'un cerf sauvage. Augmentez votre valeur de Mouvement de +1. Tant que vous êtes sous l'effet du sort, vous pouvez effectuer une charge au prix d'une demi-action.

Patte d'ours

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une griffe d'ours (+2)
Description : votre contact confère à un personnage la force de l'ours. La cible de *patte d'ours* bénéficie d'un bonus de +20% en Force.

Plantes immobilisantes

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : une marcotte (+1)
Description : vous invoquez un enchevêtrement de plantes grimpantes qui apparaît à portée et gêne les mouvements de vos adversaires. Utilisez le grand gabarit. Les créatures affectées ne peuvent plus se déplacer à moins de réussir un test de Force, auquel cas leur valeur de Mouvement est tout de même réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur) tant qu'elles restent dans la zone d'effet. Ce sort ne peut être utilisé que dans les zones abritant racines et végétation naturelle.

Rage grondante

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une dent de grand prédateur (+1)
Description : vous grognez quelques prières à l'attention de Taal qui vous emplissent de rage. Vous gagnez le talent Effrayant et êtes pris de frénésie, comme si vous aviez le talent Frénésie. Augmentez votre valeur d'Attaques de +1.

Réconfort de Rhya

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous (grand gabarit)
Ingrédient : un bol de lait frais (+2)
Description : vous implorez la Déesse Mère de porter assistance à ses enfants. Centrez sur vous le grand gabarit. Les créatures affectées sont aussi ragaillardies que si elles venaient de bénéficier d'une nuit complète de sommeil et de trois jours de guérison naturelle.

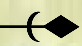
Seigneur de la nature

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : un os maxillaire de l'espèce animale visée (+2)
Description : soutenu par l'autorité de Taal, vous donnez à un animal des ordres qu'il exécute à la lettre. Choisissez un animal situé à portée. Vous décidez de sa prochaine action. Taal ne vous permet cependant pas d'abuser de ses sujets, si bien que vous ne pouvez lui ordonner de commettre un acte manifestement suicidaire, comme s'en prendre à plus gros que lui ou sauter d'une falaise.

Vent violent

Difficulté : 19
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous (grand gabarit)
Ingrédient : une poignée de feuilles mortes (+2)
Description : vous faites appel au Roi des Dieux, qui vous répond avec la plus grande des férocités. Centrez le grand gabarit sur vous. Les créatures affectées (ce qui ne vous inclut pas) sont frappées par des vents furieux et subissent un malus de –20% en Capacité de Combat et en Agilité. Au début de chaque round, tous les sujets doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommés. Aucune arme à distance ne peut être utilisée, que ce soit par vous ou par l'une des victimes du sort. De plus, vous ne pouvez pas être pris pour cible par des attaques de projectiles non magiques (ce qui exclut armes à poudre et artillerie).

Le domaine d'Ulric



Les prêtres-guerriers du culte d'Ulric pratiquent différents rites suivant leur origine. Dans le nord de l'Empire, la plupart des temples ulricains enseignent des prières qui s'attachent à l'aspect hivernal de leur dieu (Ulric, Roi des Neiges). Plus au sud, y compris dans la majeure partie du Middenland, les temples pratiquent encore des rituels liés à l'hiver, mais ils apprennent aussi des prières de guerre (Ulric, Loup Blanc). Enfin, certains temples éloignés, généralement situés en marge de l'idéologie du culte, ne s'intéressent qu'à l'aspect martial de leur dieu et incluent certains des plus redoutables guerriers de la foi (Ulric, Main Sanglante).

Cœur des loups

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un cœur de loup (+2)
Description : vos alliés sont habités par l'esprit martial d'Ulric. Tous vos alliés situés à portée réussissent automatiquement les tests de Peur et de Terreur qu'il leur faut jouer. De plus, ils sont immunisés contre les effets liés à la compétence Intimidation et au talent Troublant.

Décret du roi des neiges

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 2 actions complètes et 1 demi-action

TABLE 10-8 : LE DOMAINE D'ULRIC

Ulric, Roi des Neiges	Ulric, Loup Blanc	Ulric, Main Sanglante
Cœur des loups	Cœur des loups	Faveur d'Ulric
Décret du roi des neiges	Faveur d'Ulric	Furie guerrière
Froid mordant	Froid mordant	Hurlement du loup
Morsure de givre	Furie guerrière	Meute sauvage
Muscles de givre	Hurlement du loup	Mort aux faibles
Tempête de glace	Tempête de glace	Rage effrénée

Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une hache de qualité exceptionnelle (+3)
Description : la haine qu'Ulric éprouve à l'égard des faibles, des lâches et des individus déshonorants suinte dans chacune des paroles de mépris de la prière que vous braillez. Un feu froid et argenté frappe une cible située à portée, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 8 par round. Cependant, les pieux ulricains, ainsi que les individus courageux et honorables (à la discrétion du MJ), sont immunisés contre le sort, si bien que les flammes ne leur infligent pas de dégâts. Une armure n'offre aucune protection contre le *décret du roi des neiges*.

Faveur d'Ulric

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 1 heure
Portée : contact
Ingrédient : une hache (+2)
Description : votre contact réveille le berserk qui sommeille en l'un de vos alliés. On considère alors que le sujet du sort est doté du talent Frénésie. Les cibles qui ne sont pas consentantes ont droit à un test de Force Mentale pour résister au sort.

Froid mordant

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une touffe de poils de loup (+1)
Description : vous dégagez une vague de froid à glacer le sang. Toute créature qui vous attaque au corps à corps subit un malus de 10% en Capacité de Combat. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants, les créatures immunisées contre le froid et celles qui vivent dans un environnement glacé.

Furie guerrière

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une tache de sang frais (+1)
Description : l'esprit d'Ulric vous envahit et déchaîne votre soif de sang. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Attaques. Tant que le sort *furie guerrière* reste actif, vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps, toutes vos attaques devant prendre la forme d'attaques à outrance, d'attaques de charge ou d'attaques rapides, et vous ne pouvez ni vous enfuir ni battre en retraite.



Hurlement du loup

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une langue de loup (+2)
Description : vous hurlez tel un véritable loup d'Ulric et instillez la soif de combat à vos compagnons. Jusqu'à votre prochain tour de jeu, tous les alliés situés à portée peuvent attaquer deux fois dans le cadre d'une charge, quelle que soit leur valeur d'Attaques (une charge n'autorise normalement qu'une seule attaque).

Meute sauvage

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une petite corne taillée dans un os de loup (+2)
Description : vous hurlez vos prières de colère à l'attention d'Ulric et vos alliés se sentent animés par une violence à peine contenue. Tous les alliés situés à portée gagnent le talent Troublant.

Morsure de givre

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une bille de sang gelé (+1)
Description : vous priez pour qu'Ulric gèle le sang de vos ennemis. Un adversaire situé à portée perd 1d10 points de Blessures (qui ne tiennent pas compte de l'armure et du bonus d'Endurance). De plus, la cible doit réussir un test d'Endurance sous peine de ne pas pouvoir entreprendre la moindre action à son tour de jeu (bien qu'elle puisse alors se tourner vers des actions défensives, l'Esquive, etc.).

Mort aux faibles

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une griffe de loup brisée (+1)
Description : vous récitez une prière caustique qui vous emplit de tout le mépris qu'Ulric ressent à l'égard des faibles et des lâches. Une fois par round, vous pouvez rejouer une attaque ratée contre une cible.

TABLE 10-9 : LE DOMAINE DE VERENA

Verena la Juste	Verena la Juge	Verena la Sage
Chaînes de Verena	Chaînes de Verena	Ouïe fine
Châtiment	Épée de justice	Paroles de véritére
Épée de justice	Épreuve du feu	Révélation du passé
Épreuve du feu	Ouïe fine	Sagesse du hibou
Équilibre préservé	Paroles de vérité	Verena m'en est témoin
Réprobation	Révélation du passé	Vierge aveugle

Muscles de givre

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 jour/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une poignée de graisse de loup (+2)
Description : vos prières vous propagent des ondes de froid dans tout le corps et une gelée blanche vous recouvre la peau. Vous êtes immunisé contre l'hypothermie. Ce sort ne peut être tenté qu'une seule fois par jour.

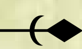
Rage effrénée

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 action complète et 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : une patte de louveteau mort (+3)
Description : vous hurlez à l'attention du dieu de la Guerre et tous ceux qui lui sont favorables répondent à votre appel. Tous les alliés situés à portée qui sont pris de frénésie bénéficient de +1 en Attaques et n'ont besoin que d'une demi-action pour entreprendre une attaque rapide. Ils restent cependant limités à une action d'attaque par round.

Tempête de glace

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : un glaçon (+2)
Description : vous invoquez une redoutable tempête de glace cinglante à portée pour décimer vos ennemis. Utilisez le grand gabarit. Toute créature affectée subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 et doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommée pendant 1 round.

Le domaine de Verena



Globalement, les verenéens n'ont pas de prières ou de rituels communs. Chaque temple dispose de ses propres rites, fixés selon les traditions locales et les grands esprits qui en sont à l'origine.

En gros, on trouve trois grandes catégories de temples. Premièrement, et de façon controversée, certains temples enseignent que la quête de justice doit être le principal dessein du culte, par opposition aux vicissitudes de l'application stricte de la loi. Le bien passe donc avant le droit (Verena la Juste). La plupart des temples s'accordent à dire qu'il faut travailler dans le sens de la justice, mais préfèrent s'en tenir aux lois impériales, si bien qu'ils enseignent des prières et rites soutenant les investigations de leurs prêtres en matière d'injustice (Verena la Juge). Toutefois, la majorité des prêtres du culte observent une approche beaucoup plus mesurée, enseignant les rituels qui leur permettent non seulement de lutter contre l'injustice, mais également de prouver que Verena est la déesse de la Sagesse et de l'Intelligence (Verena la Sage).

Chaînes de Verena

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : des chaînes de fer (+1)





Description : vous immobilisez un personnage à l'aide de chaînes d'énergie magique invisibles. À moins de réussir un test de Force Mentale, la cible se retrouve sans défense. À son tour de jeu, elle ne peut rien faire d'autre que tenter de briser les liens, ce qui se traduit par un test opposé de sa Force contre votre compétence Focalisation.

Châtiment

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une goutte de sang de la victime du criminel (+2)
Description : vous entamez la « prière du châtiment » et les coupables sont frappés du courroux de Verena. Une cible située à portée que vous savez être coupable d'un crime doit réussir un **test de Force Mentale (–20%)** sous peine de subir d'atroces souffrances. Le criminel ne peut désormais plus entreprendre qu'une demi-action par round.

Épée de justice

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : un talisman gravé d'une balance (+1)
Description : quand tout le reste a échoué, vos prières investissent votre arme, qui doit impérativement être une épée, et qui devient l'instrument de la justice de Verena. Elle est alors considérée comme magique et dotée de l'attribut précise. De plus, elle vous confère un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous attaquez des créatures que vous savez coupables d'un crime.

Épreuve du feu

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : cf. texte
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une opale de feu d'une valeur d'au moins 50 co (+2)
Description : vous soumettez un personnage situé à portée à l'épreuve ultime ; vous l'accusez d'un grave méfait et il est alors englouti par des flammes d'origine divine. Si la cible est innocente des faits qui lui sont reprochés, les flammes ne lui infligent aucun dégât et se dissipent après 1 round. En revanche, si elle est coupable, elle subit à chaque round un coup d'une valeur de dégâts de 8, pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Les règles traitant du feu (cf. page 136 de *WJDR*) s'appliquent. Ce miracle ne s'emploie pas à la légère, et les adeptes qui y recourent déraisonnablement sont sévèrement « corrigés » par leurs doyens.

Équilibre préservé

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à déclenchement
Portée : vous
Ingrédient : une balance en argent (+2)
Description : par vos prières, vous suppliez Verena de rendre justice à ses serviteurs. Tout crime commis à votre encontre une fois le sort lancé (ou jusqu'à 1 minute avant l'incantation) est immédiatement « renvoyé » à son auteur. Si un voleur vous a dérobé votre bourse, la sienne tombe au sol. Si une brute vous envoie un coup de poing d'une valeur de dégâts de 4 en pleine poitrine, elle en subit un elle aussi. Bien évidemment, si vous commettez un crime, vous en êtes également victime à votre tour de jeu.



Ouïe fine

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une corne acoustique (+2)
Description : vous pouvez écouter tout ce qui se déroule en un lieu situé dans votre champ de vision, quelle que soit la distance qui vous en sépare. Vous entendez comme si vous vous y trouviez.

Paroles de vérité

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : cf. texte
Ingrédient : un miroir (+2)
Description : vous pouvez poser une question à un personnage. Si ce dernier est en mesure de la comprendre, il devra y répondre sincèrement à moins de réussir un test de Force Mentale. Notez qu'un personnage ainsi contraint ne pourra énoncer que ce qu'il croit être la vérité, qu'il ait raison ou tort. Il est préférable que le MJ joue le test de Force Mentale en secret. Si la cible réussit son test, elle peut répondre ce qui lui plaît ou se taire. Vous ne pouvez poser à nouveau une même question à un personnage donné, sachant que les paraphrases et les variations autour du même thème ne sont pas valables ; les questions doivent être foncièrement différentes.

Réprobation

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 jour/point de Magie (cf. texte)
Portée : contact
Ingrédient : une goutte de sang de la victime du criminel (+2)
Description : vous accusez de manière très rituelle un personnage d'un crime. Si l'accusé est coupable, il doit en subir les conséquences jusqu'à ce qu'il avoue tout. La cible du sort doit entendre toute la prière, qui dure 1 minute. Si tel est le cas et qu'elle est bien coupable du crime mentionné, le sort prend effet. Dès lors, le personnage doit réussir un test d'Endurance par heure. En cas d'échec, il vomit jusqu'à ne plus rien avoir dans l'estomac, écœuré par sa propre culpabilité (durant l'heure qui suit, il subit un malus de –10% à toutes les caractéristiques de son profil principal). Ce sort dure 1 jour/point de Magie ou jusqu'à l'aveu du criminel auprès des autorités.



Révélation du passé

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : instantanée
Portée : vous
Ingrédient : les yeux d'un hibou (+1)
Description : vous pouvez toucher un objet pour apprendre les trois principaux événements de son passé (définis par le MJ). En général, le sort révèle l'identité du créateur de l'objet, ses plus importants anciens propriétaires ou des incidents célèbres le concernant. *Révélation du passé* ne peut être lancé sur un même objet qu'une seule fois.

Sagesse du hibou

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie (cf. texte)
Portée : vous
Ingrédient : un crâne de hibou (+1)
Description : vos prières inondent votre esprit de la sagesse de votre déesse. Doublez le nombre de degrés de réussite obtenus sur vos tests d'Intelligence. De plus, vous pouvez rejouer un test d'Intelligence raté, mais cela a pour effet de mettre un terme au sort.

Verena m'en est témoin

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action gratuite (qui compte cependant comme si vous aviez utilisé votre action d'incantation pour le round)
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un symbole sacré de Verena (+2)
Description : en commençant tout simplement votre phrase par « Verena m'en est témoin », la véracité de vos propos saute aux yeux de votre auditoire. Tant que vous ne dites que la vérité, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Charisme et pouvez doubler le nombre de personnes affectées (après avoir tenu compte de tout talent approprié).

Vierge aveugle

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : un bandeau de soie (+1) qui doit être porté
Description : vos prières vous permettent de distinguer la vérité, même quand celle-ci est cachée. En réussissant un test d'Intelligence (que votre MJ peut effectuer un secret), vous savez si vos interlocuteurs mentent. De plus, un test de Perception vous permet de voir au travers des illusions et déguisements, mais également de remarquer les personnages et objets cachés dans votre champ de vision. Lorsque vous lancez ce sort, vous voyez au travers du bandeau comme s'il n'était pas là.



Magie rituelle

Le rituel est un élément important de la vie d'un culte. Toutefois, et cela peut paraître surprenant, peu de rituels produisent de véritables miracles.

Certains analystes estiment que tous les rituels pratiqués par les cultes avaient jadis de grands pouvoirs, mais que des erreurs répétées de transcription de textes sacrés ont affaibli la plupart d'entre eux, au point de les rendre inutiles. Les cultes ne sont pas d'accord et pensent que leurs rituels ne relèvent pas du simple apparat, que certains observateurs comme les Collèges de Magie impériaux ne comprennent pas les traditions anciennes.

Quelle que soit la vérité, des variantes des deux rituels suivants sont connues par l'ensemble des cultes et il en existe beaucoup d'autres, dissimulés dans de vieux ouvrages religieux dispersés sur toute la face de l'Empire.

Appel de serviteur divin

Type : divin
Langage mystique : magick
Magie : 3
XP : 300
Ingrédients : un litre de liquide bénit (les cultes privilégient différents liquides, dont l'eau douce, l'eau salée, le sang d'animaux et la bière) et un symbole sacré de votre culte.
Conditions : vous devez vous purifier sur le plan physique durant une semaine avant le début du rituel. La façon de s'y prendre dépend de votre culte : isolement, jeûne, bains, flagellation, boisson, jeu ou combat. Une fois la semaine de purification écoulée, vous devez contempler les textes sacrés de votre culte pendant deux jours avant de dessiner le symbole religieux de votre dieu avec le liquide bénit, puis commencer le rituel.
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, votre arrogance mécontente votre dieu et vous devez aussitôt effectuer un jet sur la **Table 10–11 : vengeance des dieux**.
Difficulté : 26 ; la difficulté est réduite d'un point si le rituel est mené lors d'un jour saint du culte, et d'un autre point s'il est exécuté en terre consacrée.
Temps d'incantation : 1d10+4 heures.
Description : le rituel appelle un serviteur divin originaire du royaume de votre dieu, qui apparaît dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Il n'y a pas deux serviteurs divins qui réagissent de la même façon, mais rares sont ceux qui songeraient à tuer un prêtre de leur dieu (même si certains sont particulièrement terrifiants, comme les loups blancs d'Ulric). Vous ne contrôlez en aucune façon le serviteur, aussi avez-vous tout intérêt à avoir une bonne raison de l'invoquer, sans quoi vous encourez la **colère des dieux** ou, s'il est particulièrement agacé, la **vengeance des dieux**.
Les serviteurs divins qu'il est possible d'appeler à l'aide de ce rituel incluent les créatures saintes aux yeux de votre dieu (les corbeaux de portail pour Morr ou le cerf cornu pour Taal), des cultistes de marque (Caccino pour Verena ou Pergunda pour Shallya), des entités mythiques liées au dieu en question (Triton pour Manann ou Periphata pour Myrmidia) ou quelque chose de bien plus curieux (une comète à deux queues tombant du ciel pour Sigmar ou une petite patte de chat pour Ranald).
Chaque variante de ce rituel permet d'invoquer un serviteur divin précis et est normalement consignée dans un ouvrage saint soigneusement gardé par le culte. Rares sont les individus qui s'y frottent car ils sont considérés comme un poids pesant sur les épaules de leur dieu, ceux qui tentent leur chance échouant ou finissant par disparaître. Du reste, certains cultistes vont même jusqu'à penser que ces rituels ne marchent pas, l'existence de ces entités surnaturelles étant reléguée au rang de simple mythe.

Consécration

Type : divin
Langage mystique : magick
Magie : 1 (oratoire), 2 (temple ou monastère), 3 (grand temple)
XP : 100 (oratoire), 200 (temple ou monastère), 300 (grand temple)
Ingrédients : liquide bénit (les cultes privilégient différents liquides, dont l'eau douce, l'eau salée, l'huile, le sang d'animaux et la bière), un symbole sacré de votre culte, un sacrifice (là encore, qui dépend du culte et inclut du sang, des animaux, de l'argent ou même du temps sous la forme de prêtres promettant de s'occuper d'un nouveau lieu de culte) et un site adéquat (un site tout neuf, comme un oratoire, un temple, etc.). De plus, la taille du site à bénir et le culte en question dicteront ce qui est nécessaire. La bénédiction d'un oratoire n'exige que ce qui est mentionné. Bénir un grand temple demande davantage de ressources, dont une foule d'objets religieux et au moins un artefact saint ayant une grande importance aux yeux du culte.
Conditions : tous les prêtres impliqués dans le rituel doivent se purifier physiquement pendant une journée (oratoire) ou jusqu'à une semaine (grand temple) avant toute chose. La façon de s'y prendre dépend de votre culte : isolement, jeûne, bains, flagellation, boisson, jeu ou combat. En dehors de cela, la consécration d'un oratoire n'impose pas d'autres conditions, mais pour ce qui est des lieux de culte de plus grande taille, il faut s'entourer de chantres, de thuriféraires, etc. (à la discrétion du MJ).
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, le site n'est pas correctement consacré, ce que n'indiquent cependant pas les personnages dotés de la compétence Sens de la magie. Cela peut avoir des conséquences variables.
Difficulté : 10 (oratoire), 18 (temple/monastère), 26 (grand temple) ; la difficulté est réduite d'un point si le rituel est mené lors d'un jour saint du culte, et d'un autre point si le site est particulièrement adapté ou grandiose (en fonction des penchants du culte).
Temps d'incantation : 1 heure (oratoire), jusqu'à 1 jour (temple/monastère), au moins 3 jours (grand temple).
Description : il s'agit du plus courant des rituels divins car tous les cultes y ont recours pour établir un nouveau lieu de culte au nom de leur dieu. En cas de réussite, les prêtres du dieu bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'incantation par point de Magie nécessaire dans la conduite du rituel lorsqu'ils se trouvent dans le lieu de culte, ou dans un rayon de 2 mètres (1 case) d'un oratoire. De plus, le MJ est libre de décider que l'endroit a des effets précis sur les démons et les morts-vivants. Vous en trouverez quelques exemples dans *Les Maîtres de la Nuit*.
Malheureusement, nombre des temples du Vieux Monde ont été consacrés par des prêtres dépourvus du talent Inspiration divine. Du coup, ils ne sont pas convenablement consacrés. Cependant, au fil des décennies, presque tous les sites religieux gagnent une certaine part de sainteté.



LA COLÈRE DES DIEUX

De ceux qui reçoivent beaucoup, on attend énormément. Les dieux appliquent cette règle à leurs prêtres, et plus particulièrement à ceux qui bénéficient de leurs miracles. Les dieux attendent de leur part un service exemplaire, mais également une pénitence sans faille à la plus petite incartade. Dans le cas contraire, le pécheur doit s'attendre à encourir leur colère. C'est ainsi que les faiseurs de miracles sont parfois punis pour des péchés que seuls les dieux remarquent.

Disgrâce et châtiments

Il est logique que les prêtres subissent davantage la colère des dieux quand ils enfreignent leurs préceptes. Les règles suivantes sont optionnelles car elles nécessitent de nombreuses prises de notes, mais elles signifient que les prêtres impies ont plus de chances d'avoir des problèmes.

Valeur de Disgrâce

Quand un prêtre enfreint gravement l'une des règles de son dieu, ajoutez 1 point à sa valeur de Disgrâce. « Gravement » est laissé à l'entière discrétion du MJ, qui n'est pas obligé de dire au joueur que l'infraction est lourde de sens, ni même de combien de points de Disgrâce dispose son personnage.

Si un prêtre n'est pas joué avec une grande piété durant toute une session de jeu, ajoutez-lui 1 point de Disgrâce. Ainsi, sans même avoir gravement violé les préceptes de son ordre, il a commis quelques incartades, qui ne sont pas trop culpabilisantes pour autant. Du reste, peut-être aura-t-il simplement négligé les desseins de son dieu au profit des intérêts du groupe.

OPTION: DISGRÂCE ET PRÊTRES LAÏQUES

Les prêtres dépourvus de facultés de lanceur de sorts peuvent également accumuler des points de Disgrâce. Si le MJ le souhaite, il peut débarrasser le personnage d'un tel point en lui imposant un malus de –10% à un jet. Ceci ne s'applique qu'aux prêtres ayant des points de Destin. Les autres ne sont pas assez importants pour mériter autant d'attention.

Utilisation de la valeur de Disgrâce

Quand un personnage ayant une valeur de Disgrâce lance un sort, lancez un nombre de dés égal au nombre de points qu'abrite cette valeur. Ces dés ne s'ajoutent pas aux dés liés à la valeur de Magie pour ce qui est d'atteindre la difficulté, mais ils comptent dans le cadre des doubles.

Exemple : *un personnage ayant une valeur de Magie de 2 et une valeur de Disgrâce de 1 obtient un 9 et un 1 sur ses dés de Magie, alors que le MJ obtient un résultat de 9 pour le dé de sa valeur de Disgrâce. Le total est égal à 10, mais le personnage a obtenu un double et subit donc la colère des dieux.*

Dès lors que vous avez lancé les dés de la valeur de Disgrâce, réduisez celle-ci d'un point. Un prêtre capable de faire des miracles n'offense sans doute pas souvent son dieu.

Pénitence

Les prêtres peuvent remettre les compteurs de leur valeur de Disgrâce à zéro en observant des actes de pénitence spectaculaires. L'acte en question doit être interprété avec brio, constituer un élément important d'une session de jeu et ne pas gâcher le plaisir des autres joueurs. Le prêtre doit délibérément tenter de faire pénitence et agir conformément à sa religion.

RÈGLE OPTIONNELLE: MARQUES DES DIEUX

Tout ceci est une question de jugement de la part du MJ, mais si l'interprétation est appréciée de tous, il se doit d'être généreux.

Focaliser sans cesse la puissance des dieux produit parfois des effets secondaires sur les prêtres. Cependant, la focalisation d'énergie divine est imprévisible. Ces effets, connus sous le nom de marques divines ou marques des dieux, rapprochent toujours le prêtre de sa divinité, mais pas systématiquement à son avantage.

Ces marques peuvent avoir un effet concret sur un personnage lié de près aux dieux. Dans les pages suivantes, vous trouverez une table pour chacune des fois majeures de l'Empire. Quand un prêtre obtient au moins deux 1 sur son jet d'incantation, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de jeter les dés sur la table des marques de son dieu. Si le joueur obtient une marque que son personnage possède déjà, il doit relancer les dés.

Les listes fournies sont loin d'être exhaustives, si bien que le MJ est invité à créer les tables des autres dieux et à développer celles qui existent déjà.





LA COLÈRE DES DIEUX

Cette section reprend et développe légèrement la table de la colère des dieux de la page 144 de *WJDR*, en personnalisant notamment une entrée pour chaque dieu. Pour ce qui est des dieux mineurs, tournez-vous vers la version de base.

TABLE 10-10 : QU'ALLEZ-VOUS SACRIFIER POUR EFFACER CETTE DETTE ?

Dieu	Sacrifice
Manann	Vous vomissez de l'eau salée et avez le sentiment de vous noyer. Vous perdez 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de votre Endurance ou de votre armure.
Morr	Votre corps subit une déperdition de chaleur et de vigueur. Vous subissez un malus de –20% sur toutes les actions pendant 1 minute.
Myrmidia	Vous ratez automatiquement votre prochain test de parade ou esquive.
Ranald	Vous devez rejouer vos trois prochains tests réussis. Si le second jet échoue, vous ratez le test. Dans le cas contraire, vous le remportez.
Shallya	La prochaine fois que l'un de vos alliés sera blessé, vous subirez exactement la même blessure. Cela concerne les points de Blessures, mais également les coups critiques.
Sigmar	Une marque en forme de comète à deux comètes vous apparaît au beau milieu du front. Vous perdez 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de votre Endurance ou de votre armure.
Taal	Votre esprit devient celui d'un animal sauvage pendant 3 rounds. Vous fuyez la plupart des situations, mais combattez si vous êtes acculé.
Ulric	Votre corps est recouvert d'une gelée blanche. Vous perdez 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de votre Endurance ou de votre armure.
Verena	Vous êtes privé de vos connaissances. Vous ratez automatiquement les tests de Connaissances académiques effectués durant la prochaine heure.

LA VENGEANCE DES DIEUX

Les prêtres ayant une valeur de Disgrâce importante ont toutes les chances d'obtenir des quadruples (ou pire encore) quand ils lancent un sort. Dans ce cas, ne vous occupez pas de la table de la colère des dieux et jetez les dés sur celle qui suit.

TABLE 10-11 : LA VENGEANCE DES DIEUX

1d100	Vengeance
01–15	**Faites face à votre malice ! :** vous avez des visions de vos propres échecs, qui semblent durer une éternité, mais disparaissent en un instant. Vous gagnez 1d10 points de Folie ; si vous devez jouer un test de Force Mentale et que vous le ratez, vous acquérez le trouble cœur du désespoir.
16–30	**Flagellation purificatrice :** vous perdez 2d10 points de Blessures, sans tenir compte de votre Endurance ou de votre armure.
31–45	**N'abusez pas de ma miséricorde :** votre valeur de Magie est réduite à 0 et augmente d'un point chaque fois que vous faites pénitence (comme si vous tentiez de réduire votre valeur de disgrâce à zéro), jusqu'à revenir à sa valeur d'origine. Si vous n'avez pas de valeur de Magie, ce sont vos points de Fortune quotidiens qui sont visés.
46–60	**Vous êtes maudit et banni :** vous êtes chassé du culte, ce qui est inscrit dans votre âme même. Vous subissez un malus de –30% dès que vous avez affaire à des disciples de votre dieu, jusqu'à ce que vous fassiez pénitence.
61–75	**Ne comptez pas sur ces vanités :** vous êtes privé de vos biens et de votre équipement, à l'exception d'une simple tunique. Votre équipement non magique disparaît à jamais ; votre équipement magique vous est mystérieusement restitué si vous faites pénitence (à la discrétion du MJ, des objets ordinaires particulièrement importants pourront également vous être restitués).
76–90	**Appelé pour rendre des comptes :** vous êtes invoqué devant votre dieu pour être jugé. Il est temps pour vous de créer un nouveau personnage, sauf s'il vous reste un point de Destin. Si tel est le cas, votre dieu vous renvoie dans le monde des mortels au bout de 1d10 rounds.
91–100	**Visite démoniaque :** lancez les dés sur la table des échos catastrophiques du Chaos, page 143 de *WJDR*.

TABLE 10-12 : MARQUES DE MANANN

1d100	Effet
01–10	**Odeur de poisson :** vous êtes imprégné des parfums de l'océan. Réduisez à jamais votre valeur de Sociabilité de 5%.
11–20	**Envie pélagique :** vous rêvez du grand large. Quand vous n'êtes pas sur la mer ou entouré par celle-ci, votre Force Mentale est réduite de 5%.
21–30	**Excroissances marines :** des algues vous poussent sur une partie du corps. À la discrétion du MJ, cela peut se traduire par un malus de –10% aux tests de Sociabilité dans certaines situations.
31–40	**Marée :** vous êtes lié aux marées. À marée basse, réduisez votre valeur de Blessures de 2 points et votre Endurance de 5%. À marée haute, augmentez votre valeur de Blessures de 2 points et votre Endurance de 5%. Le reste du temps, et lorsque vous vous trouvez loin de la mer, vos caractéristiques ne changent pas.
41–50	**Mine de Manann :** vous grandissez, vos cheveux s'assombrissent et vous dégagez une odeur d'eau de mer. Augmentez votre taille de 1d10 cm et votre poids de 1d10 kilos. Enfin, augmentez à jamais votre Force de 5%.
51–60	**Charisme marin :** vous êtes particulièrement attrayant aux yeux des poissons de toutes sortes. Ils vous saluent, bouche bée, et nagent tranquillement autour de vous lorsque vous êtes dans l'eau. Pour cette raison, albatros et autres oiseaux marins vous apprécient également. Ajoutez +20% aux tests d'Emprise sur les animaux effectués contre les oiseaux marins.
61–70	**Rouleaux :** l'eau bouillonne littéralement en votre présence. Tous les tests de Natation effectués par autrui dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –20% (–10% entre 4 et 12 mètres [3 à 6 cases]).
71-80	**Palmé** : vos mains et vos pieds sont maintenant palmés. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Natation.
81-90	**Connaissance marine :** Manann vous révèle les secrets de son royaume. Vous ne pouvez pas vous noyer dans la mer (ou l'océan). Chaque fois que vous devriez vous noyer, vous vous retrouvez à 0 Blessures et êtes inoffensif. Vous dérivez alors et êtes rejeté sur la rive. En mer, vous bénéficiez également d'un bonus de +10% aux tests de Canotage, Navigation et Orientation.
91-100	**Marqué par Manann :** une marque en forme de trident, de couronne, de vague ou d'albatros apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Manann, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres manannites qui voient la marque.

TABLE 10-13 : MARQUES DE MORR

1d100	Effet
01–10	**Mou :** vos muscles s'affaiblissent. Réduisez à jamais votre Force de 5%.
11–20	**Distrait par la mort :** vos préoccupations morbides ont tendance à mettre mal à l'aise tous ceux qui vous entourent. Lorsque vous interagissez avec des individus qui ne sont pas des prêtres de Morr, vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité.
21–30	**Visions troublantes :** vous êtes assailli de visions décousues que vous savez de mauvais augure, mais que vous ne comprenez pas. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Perception. Une fois par jour, vous bénéficiez d'un bonus de +10% à un test de votre choix.
31–40	**Squelettique :** votre visage est particulièrement émacié. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Charisme, mais bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Intimidation.
41–50	**Mine de Morr :** vous grandissez, vos cheveux s'assombrissent et votre peau est froide au toucher. Augmentez votre taille de 1d10 cm. Enfin, augmentez à jamais votre Force Mentale de 5%.
51–60	**Nuée de corbeaux :** où que vous alliez, des corbeaux sont toujours présents. Le plus souvent, ils apparaissent en des lieux où il n'est pas inhabituel d'en voir. En intérieur, vous avez l'impression d'en apercevoir par les fenêtres. Sous terre, vous distinguez des peintures rupestres les représentant avec une régularité anormale. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux effectués contre les corbeaux.
61–70	**Yeux morts :** un simple coup d'œil a le chic pour pétrifier vos ennemis. Vous gagnez le talent Troublant.
71-80	**Serviteur de Morr** : les morts-vivants se montrent craintifs en votre présence. Toute créature ayant le talent Mort-vivant et une valeur de Force Mentale doit réussir un test de cette caractéristique sous peine d'être victime de la Peur. Cette règle ignore l'immunité contre la Peur dont jouissent habituellement les morts-vivants.
81-90	**Illuminé :** vous avez vu de l'autre côté de la Porte et ne craignez plus la mort. Vous gagnez le talent Sans peur.
91-100	**Marqué par Morr :** une marque en forme de rose, de porte ou de corbeau apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Morr, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres moriens qui voient la marque.

TABLE 10-14 : MARQUES DE MYRMIDIA

1d100	Effet
01–10	**Vengeur :** vous n'avez qu'une idée en tête, vous venger ; ce qui embrume vos facultés de raisonnement. Réduisez à jamais votre valeur d'Intelligence de 5%.
11–20	**Rites martiaux :** vous vous sentez obligé de déclamer des vers guerriers avant tout affrontement, ce qui vous prend 1 action complète. Tant que ce rite n'est pas accompli, vous subissez un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat.
21–30	**Calculateur :** vous pesez très froidement les forces et les faiblesses de tous vos interlocuteurs. Vous subissez ainsi un malus de –10% aux tests de Sociabilité effectués contre ceux que vous rencontrez pour la première fois.
31–40	**Juste fureur :** vous punissez les mécréants, car vous êtes juste et honorable. Lorsque vous affrontez un adversaire qui vous a blessé (ou blessé l'un de vos alliés), vous subissez un malus de –10% aux tests d'Intelligence, mais bénéficiez d'un bonus de +10% en Force et en Force Mentale pour le reste de la rencontre.
41–50	**Mine de Myrmidia :** votre peau s'assombrit jusqu'à prendre une teinte halée et légèrement cuivrée. Vous grandissez et augmentez votre taille de 1d10 cm. Vous bénéficiez également d'un bonus de +10% aux tests de Commandement.
51–60	**Ami des aigles :** les aigles vous apprécient. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux effectués contre ces rapaces.
61–70	**Yeux d'aigle :** vos iris s'assombrissent et votre vue est maintenant exceptionnelle. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Perception liés à la vue.
71-80	**Amour fanatique** : au combat, vous pouvez choisir un allié au prix d'une action gratuite. Ce compagnon d'armes doit cependant afficher très clairement le symbole religieux de Myrmidia. Pour ce round, votre allié bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale.
81-90	**Guerrier :** Myrmidia vous révèle les secrets permettant de partir au combat avec courage et honneur. Vous gagnez le talent Valeureux.
91-100	**Marqué par Myrmidia :** la marque du bouclier et de la lance apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Myrmidia, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres myrmidéens qui voient la marque.

TABLE 10-15 : MARQUES DE RANALD

1d100	Effet
01–10	**Velléitaire :** vous devenez l'esclave de vos passions. Réduisez à jamais votre valeur de Force Mentale de 10%.
11–20	**Menteur :** vous n'aimez pas dire la vérité. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Baratin.
21–30	**Filou :** vous affichez toutes les caractéristiques douteuses que nobles et prêtres trouvent répugnantes. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité effectués contre de tels individus.
31–40	**Agile :** vous êtes maintenant beaucoup plus adroit. Augmentez votre valeur d'Agilité de 10%, mais réduisez d'autant votre valeur d'Endurance. Vous perdez également 1d10 kilos.
41–50	**Mine de Ranald :** vous maigrissez, vos cheveux et votre peau s'assombrissent, et votre visage semble constamment éclairé d'un sourire malicieux. Vous perdez 1d10 kilos et réduisez à jamais votre valeur de Sociabilité de 10%.
51–60	**Ami des chats :** où que vous alliez, vous semblez attirer les chats. À peine débarquez-vous au sein d'une communauté qu'un chat au moins semble vous trouver. Pour chaque journée passée dans cette communauté, (1d10/2) –1 chats de plus se montrent. Ces petits félins ne combattent pas pour vous, mais ils se montrent amicaux, si bien que vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux les concernant. Lorsque vous quittez une communauté, les chats ne vous suivent généralement pas.
61–70	**Quelconque :** les gens qui ne vous connaissent pas personnellement ne se souviennent de vous que votre sourire désarmant et votre regard étincelant. Ceux qui restent en votre compagnie pendant plusieurs heures ont droit à un test d'Intelligence pour se souvenir d'autres détails.
71-80	**Chance de Ranald** : quand vous utilisez un point de Fortune, lancez 1d10. Si vous obtenez un 8, 9 ou 10, votre point de Fortune produit les effets escomptés, mais vous ne le perdez pas.
81-90	**Irrévérencieux :** Ranald vous révèle la vaste farce qu'est la vie. Quand vous êtes influencé par la Peur, la Terreur, la compétence Intimidation ou le talent Troublant et que vous ratez votre test de Force Mentale, vous êtes pris d'une crise de rire incontrôlable et en ignorez l'effet. Cependant, tant que vous riez (1d10 rounds), vous subissez un malus de –10% à tous les tests et réduisez votre valeur de Mouvement de 1 point.
91-100	**Marqué par Ranald :** la marque de la croix apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Ranald, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres ranaldains qui voient la marque.

TABLE 10-16 : MARQUES DE SHALLYA

1d100	Effet
01–10	**Pacifiste :** le simple fait de songer à faire du mal à quelqu'un vous est difficile. Réduisez à jamais vos valeurs de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de 5%.
11–20	**Âme sensible :** quand vous vous trouvez non loin d'une créature qui souffre, vous subissez un malus de –10% aux tests de Force Mentale. Si vous quittez le malheureux en question, le malus passe à –20% et dure 24 heures.
21–30	**Peur du Seigneur des Mouches :** insectes et autres agents de la corruption vous mettent très mal à l'aise. Tant que vous êtes en présence d'une nuée de mouches, de vers, de blattes et autres bestioles, vous subissez un malus de –10% aux tests de Force Mentale.
31–40	**Indigne :** vous avez toujours le sentiment de décevoir ceux qui vous entourent, surtout quand vous ne parvenez pas à soigner leurs blessures ou à leur sauver la vie. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité effectués contre autrui en raison de l'autodénigrement que vous vous infligez.
41–50	**Mine de Shallya :** vos cheveux s'éclaircissent, de vos yeux coulent des larmes saintes et votre visage reflète l'innocence. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Perception et de Fouille, mais augmentez à jamais votre Sociabilité de 5%. De plus, quand vous effectuez un test de Premiers secours, vous restituez 1 point de Blessures supplémentaire.
51–60	**Pacifisme :** vous dégagez une aura de paix et de tranquillité. Les animaux normaux ne s'en prennent jamais à vous, sauf si vous les attaquez en premier.
61–70	**Mains guérisseuses :** vos mains sont froides et leur contact est apaisant. Lorsque vous effectuez un test de Premiers secours, vous restituez 2 points de Blessures supplémentaires.
71-80	**Aura de sérénité** : votre simple présence calme les comportements agressifs. Toutes les créatures situées dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et Capacité de Tir. Cette aura ne fonctionne pas sur les démons et les morts-vivants.
81-90	**Enhardi :** fondamentalement, vous comprenez la Miséricorde de Shallya et préféreriez tendre au statut de martyr plutôt que de vous soustraire à vos devoirs. Lorsqu'il y a des alliés ou des innocents à aider et à protéger, vous pouvez agir normalement sans vous soucier de la Peur et de la Terreur, du moins tant que vos actions se cantonnent à soigner les individus dans le besoin, à les protéger des coups (sans pour autant attaquer), à les mettre à l'abri, etc.
91-100	**Marqué par Shallya :** une marque en forme de colombe, de cœur ou de goutte de sang apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Shallya, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres shalléens qui voient la marque.

TABLE 10-17 : MARQUES DE SIGMAR

1d100	Effet
01–10	**Têtu :** vous vous consacrez pleinement à la cause de Sigmar, quelles qu'en puissent être les conséquences. Réduisez à jamais votre valeur d'Intelligence de 5%.
11–20	**Porteur du marteau :** lorsque vous maniez un marteau (arme à 1 main ou à 2 mains), vous infligez +1 dommage. Cependant, vous subissez un malus de –10% aux tests de Capacité de Tir.
21–30	**Méfiant :** n'importe qui peut être au service des Puissances de la Destruction. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois.
31–40	**Rancunier :** vous êtes très rancunier. Lorsque vous affrontez un adversaire qui vous a blessé (ou a blessé l'un de vos alliés), vous subissez un malus de –10% aux tests de Force et de Force Mentale pour le reste de la rencontre.
41–50	**Mine de Sigmar :** vos cheveux s'éclaircissent, vous gagnez en corpulence et vos yeux virent au bleu. Vous gagnez 1d10 cm et 1d10 kilos, et augmentez à jamais votre Endurance de 5%.
51–60	***Dawongr* (ami des nains) :** vos manières rappellent aux nains la vieille promesse qu'ils ont faite à Sigmar. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité effectués contre les nains.
61–70	**Animosité envers les peaux-vertes :** le simple fait de penser aux peaux-vertes vous met de très mauvaise humeur. Vous gagnez le talent Fureur vengeresse.
71-80	**Symbole d'unité** : votre présence inspire tous ceux qui vous entourent d'un sentiment d'orgueil national. Lorsqu'un citoyen impérial situé dans un rayon de 6 mètres (3 cases) joue pour la première fois de la rencontre un test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir contre un autre citoyen de l'Empire, il subit un malus de –10%.
81-90	**Illuminé :** Sigmar vous a investi de ses desseins divins. Lorsque vous combattez des peaux-vertes ou des serviteurs du Chaos, vous réussissez automatiquement tous vos tests de Force Mentale.
91-100	**Marqué par Sigmar :** une marque en forme de comète ou de marteau apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Sigmar, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres sigmarites qui voient la marque.

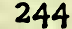


TABLE 10-18 : MARQUES DE TAAL ET RHYA

1d100	Effet
01–10	**Esprit de la nature :** vous vous préoccupez avant tout des saisons qui passent et de vos besoins fondamentaux. Réduisez à jamais votre valeur d'Intelligence de 5%.
11–20	**Petits amis :** vous attirez les petits animaux, comme les rongeurs et les oiseaux. Ils peuvent se montrer très gênants car ils grignotent tout ce qui leur tombe sous la main et laissent de nombreuses déjections derrière eux. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Sociabilité dans les situations où leur présence est déplacée.
21–30	**Excroissances végétales :** une plante sainte vous pousse quelque part sur le corps. À la discrétion du MJ, celle-ci peut vous infliger un malus de –10% aux tests de Sociabilité dans certaines situations.
31–40	**Saisonnier :** vous êtes lié au passage des saisons. En hiver, réduisez vos Blessures de 2 points et votre valeur de Mouvement de 1 point. En automne, réduisez vos Blessures de 1 point. Au printemps, augmentez vos Blessures de 1 point. En été, augmentez vos Blessures de 2 points et de votre valeur de Mouvement de 1 point.
41–50	**Mine de Taal et Rhya :** vous avez autant de chances de ressembler à Taal qu'à Rhya. Dans le cas de Taal, vous grandissez et devenez plus fort, avec une chevelure broussailleuse. Dans le cas de Rhya, vos formes semblent plus harmonieuses, vous avez de longs cheveux blonds et des traits séduisants. Dans les deux cas, vous gagnez 1d10 cm et 1d10 kilos. De plus, augmentez à jamais votre Sociabilité de 5%.
51–60	**Ami des animaux :** les animaux vous voient comme l'un des leurs et ne s'en prennent jamais à vous, sauf si vous les attaquez en premier. Les animaux inhabituels ou contrôlés doivent réussir **un test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour vous attaquer.
61–70	**Flore animée :** lorsque vous restez dans un milieu naturel pendant plus de 1 round, toutes les plantes vivantes situées dans un rayon de 4 mètres (2 cases) semblent bien plus vigoureuses. Bien que cette croissance végétale soudaine ne vous gêne en rien, la zone se transforme en terrain difficile, réduisant les déplacements de moitié en son sein.
71-80	**Faune tranquille** : votre présence apaise les animaux. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Dressage et de Soins des animaux.
81-90	**Sens des animaux :** Taal et Rhya vous révèlent le monde tel qu'ils le voient. Vous gagnez le talent Sens aiguisés.
91-100	**Marqué par Taal ou Rhya :** une marque en forme de bois de cerf, de hache, de spirale de la vie, de feuille ou d'arc et de flèche apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Taal et Rhya, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres taalites ou rhyéens qui voient la marque.

TABLE 10-19 : MARQUES D'ULRIC

1d100	Effet
01–10	**Berserk :** à chaque round de combat, vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'entrer en frénésie (comme si vous aviez le talent éponyme).
11–20	**Griffes :** vous disposez désormais de griffes acérées. Réduisez à jamais votre valeur de Capacité de Tir de 5%. Vous gagnez le talent Armes naturelles.
21–30	**Yeux du loup :** vous avez les yeux bleu clair d'un loup blanc. Vous gagnez le talent Vision nocturne, mais ne voyez plus qu'en noir et blanc.
31–40	**Prédateur :** ceux qui vous entourent se sentent mal à l'aise car ils sont instinctivement conscients qu'un tueur se trouve parmi eux. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Charisme, mais bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests d'Intimidation.
41–50	**Mine d'Ulric :** vos cheveux s'assombrissent, vous gagnez en corpulence et votre peau devient pâle et froide. Vous gagnez 1d10 cm et 1d10 kilos. De plus, augmentez à jamais votre Force de 5%.
51–60	**Ami des loups :** vous attirez un loup qui devient votre compagnon. Cet animal est loyal et combat pour vous. Si vous le traitez mal, il vous quitte. Vous pouvez gagner cette marque plusieurs fois. À chaque fois, vous attirez un nouveau loup.
61–70	**Chef de meute :** vous gagnez une infime partie de l'autorité d'Ulric. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Commandement.
71-80	**Connaissance de la nature** : Ulric vous révèle le monde tel qu'il le voit. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Survie.
81-90	**Serviteur d'Ulric :** touché par Ulric en personne, vous ne souffrez plus du froid, sauf quand la colère des dieux en est à l'origine.
91-100	**Marqué par Ulric :** une marque en forme de loup apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine d'Ulric, mais galement d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres ulricains.

TABLE 10-20 : MARQUES DE VERENA

1d100	Effet
01–10	**Savant :** votre supériorité intellectuelle inégalée vous handicape dans vos relations avec autrui. Réduisez à jamais votre valeur de Sociabilité de 5%.
11–20	**Avocat du diable :** vous ne pouvez vous empêcher les prises de position alternatives. Si vous laissez passer une opinion sans la contredire et contre argumenter, vous subissez un malus de –10% aux tests de Force Mentale pendant 24 heures.
21–30	**Cœur juste :** lorsque vous êtes témoin d'une injustice, vous devez vous élever contre celle-ci, à moins de réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**.
31–40	**Regard perçant :** rien n'échappe à votre regard scrutateur. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Perception liés à la vue, mais subissez un malus de –10% aux tests de Charisme.
41–50	**Mine de Verena :** vous vous tenez bien droit, attentif, et votre visage s'emplit d'une grande dignité. Vous gagnez 1d10 cm. De plus, augmentez à jamais votre valeur d'Intelligence de 5%.
51–60	**Ami des chouettes :** les chouettes vous apprécient. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Emprise sur les animaux effectués contre ces volatiles
61–70	**Souvenir eidétique :** en réussissant un test d'Intelligence, vous vous souvenez parfaitement d'un texte que vous avez lu. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests liés à la mémoire.
71-80	**Voix de la sagesse** : votre voix est investie de la sagesse de Verena. Doublez le nombre d'individus que vous êtes en mesure d'affecter à l'aide d'un test de Charisme.
81-90	**Illuminé :** Verena vous confère une toute petite partie de sa grande sagesse. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances académiques que vous avez choisis au titre de compétences. De plus, vous pouvez tenter des tests de Connaissances académiques en dehors de vos champs de compétence, mais vous subissez alors un malus de –20%.
91-100	**Marqué par Verena :** une marque en forme de chouette, de balance ou d'épée apparaît sur votre corps (l'endroit exact est au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de Verena, mais également d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à d'autres verenéens.

RELIQUES

Certains objets du monde de Warhammer sont bénis par les dieux et renferment une infime partie de leur pouvoir dont les mortels se servent dans le cadre de leurs différentes luttes. La forme que prennent ces objets est variable, tout comme leurs pouvoirs réels, mais ceux qui sont reconnus par les cultes comptent comme les objets les plus saints du monde.

Les reliques authentiques sont extrêmement rares ; la plupart des temples n'en possèdent d'ailleurs pas. Tout oratoire qui en acquiert une passe rapidement au rang de temple majeur, car les prêtres ont tendance à se regrouper en ce type d'endroit. Reliques et artefacts saints sont rarement disponibles à la vente, mais ils sont parfois confiés à de puissants nobles, qui en échange de cette faveur divine font de généreux dons en terres et en or au temple. La plupart des prêtres n'ont jamais vu une relique authentique, et peu ont eu l'occasion de toucher une telle merveille.

En revanche, on trouve de fausses reliques un peu partout. Il existe une véritable « caste » d'escrocs dont le travail consiste à créer et à vendre de tels objets, le plus souvent à des paysans crédules en échange de quelques sous de cuivre. Mais d'autres sont beaucoup plus ambitieux, créant des mythes plausibles autour de fausses reliques et extorquant de grosses sommes d'argent à des riches nobles. Quelques-uns tentent même d'arnaquer les prêtres, parfois avec succès, si bien que des reliques « authentiques » sont en réalité des faux. Certains sorciers prétendent que la plupart des reliques authentiques relèvent de la supercherie, ou encore que leur pouvoir présumé est très exagéré.

Les origines des reliques authentiques sont simples : un dieu choisit de bénir un objet et l'investit d'une fraction de sa puissance. Le déroulement de l'opération reste cependant un mystère. Nul ne sait pourquoi les dieux bénissent des objets, pourquoi ils privilégient certains pouvoirs ni pourquoi ils ne produisent pas davantage de preuves quant à l'authenticité des reliques. Du reste, beaucoup de prêtres pensent que le simple fait de poser ces questions est une preuve d'impiété.

Objets bénits



Le Vieux Monde est plein de marchands cupides colportant des talismans censés être bénis par les dieux. La plupart des cultes ne voient pas la vente de tels artefacts d'un très bon œil, sans doute parce que beaucoup de gens achètent leurs bénédictions en faisant des dons, certains allant même jusqu'à bâtir des oratoires dans ce but.

En fait, les exemples sont nombreux dans l'Empire. À Talabheim, on trouve la route du Reliquaire, une rue bordée d'étals où tous les cultes ont leur place. À Altdorf, on trouve Echt Strasse, encombrée d'oratoires consacrés à divers dieux. Dans ce genre de lieux, on trouve des prêtres sordides qui

vendent bénédictions, talismans et reliques de toutes sortes. Bien évidemment, la plupart ne font rien d'autre que d'apaiser les individus les plus superstitieux.

Mais parfois, elles fonctionnent bel et bien.

La bénédiction

Tout prêtre peu scrupuleux peut gagner de l'argent en bénissant des objets. Cependant, seuls les individus dotés du talent Inspiration divine investissent leurs bénédictions d'un réel pouvoir.

Pour bénir un objet, le prêtre entonne des prières sacrées tout près de l'artefact et tente un test de Focalisation. En combat, cela demande une action complète (« utiliser une compétence »). En cas de succès, l'objet est béni pour 1 semaine par degré de réussite. Si le personnage n'obtient aucun degré de réussite, l'objet est béni pour 1 journée seulement.

Les prêtres doivent néanmoins prendre garde avec leurs bénédictions car les dieux n'apprécient pas qu'on les prenne pour acquises. Si un prêtre essaye de bénir un objet sur lequel il a déjà effectué une tentative de bénédiction et qu'il rate son test de Focalisation, il doit effectuer un jet sur la **Table 7–5 : la colère des dieux**, page 144 de *WJDR*.

Un objet bénit n'est pas différent d'un objet ordinaire en termes d'efficacité, à moins que le prêtre n'obtienne au moins 2 degrés de réussite. Si tel est le cas, il confère un bonus de +5% aux tests qui lui sont liés pour toute la durée de la bénédiction. Même les objets bénits qui ne disposent pas de ce pouvoir ont parfois des effets spéciaux sur les habitants les plus sombres du Vieux Monde (comme les vampires ; cf. *Les Maîtres de la Nuit*). Enfin, l'objet est considéré comme une arme magique au combat.

Bénir les gens

Les habitants du Vieux Monde sont superstitieux et beaucoup n'ont qu'une idée en tête, améliorer leur misérable quotidien. Ils se tournent donc vers les cultes pour bénir les activités de tous les jours. Souvent, les prêtres leur fournissent ces bénédictions en échange d'argent. Toutefois, à moins de recourir à un sort de Magie commune (divine), une telle bénédiction n'offre aucun avantage en termes de jeu.

Bien entendu, le MJ peut adapter cette règle à sa campagne. Après tout, il peut y avoir une grande différence entre la béné-

Règle optionnelle : Amulettes et talismans

Sur les marchés bruyants de l'Empire, on trouve toutes sortes d'amulettes et de talismans censés avoir reçu la bénédiction d'un dieu ou d'un autre. Bien que la plupart soient faux, le pouvoir de la foi est indéniable et les Impériaux croient dur comme fer en leurs superstitions.

La table qui suit propose des amulettes et talismans relativement courants au sein de l'Empire. Chacun propose une bénédiction présumée. Cette dernière a 5% de chances de s'activer si le talisman est porté et que la situation convient. Cependant, on ne peut tenter ce test qu'une seule fois par jour et par talisman. Seule une amulette peut entrer en action dans une situation donnée (en gros, les bonus de différents talismans ne se cumulent pas), mais rien ne vous empêche d'en porter plusieurs pour augmenter les chances que l'une d'elles s'active.

Les elfes et les nains ne croient pas à ces inepties et ne tirent donc aucun avantage des amulettes et talismans humains. En revanche, les halfelins y croient et en portent, même si ces objets ne leur procurent aucun avantage.

Le MJ ne doit pas hésiter à inonder ses marchés de ses propres talismans. La table qui suit ne reprend que les objets les plus courants.

Table 10–21 : Amulettes et talismans courants

Dieu	Talisman	Coût	Enc	Disponibilité	Bénédiction
Khaine	Dent noire	1 co	–	Très rare	+1 en valeur critique
Manann	Poisson sacré	12 PA	5	Rare	+10% aux tests d'Orientation en mer
	Patte de crabe	5 s	–	Assez courant	+10% pour résister aux maladies
Morr	Os	5 co	–	Assez courant	+10% aux tests de Peur et de Terreur
	Oreiller	1 co	–	Inhabituel	Meurt automatiquement d'une hémorragie
Myrmidia	Bouclier bénit	35 co	55	Très rare	+10% aux tests de parade
Rhya	Brin de gui	12 PA	–	Rare	+10% aux tests de Charisme
Ranald	Dés	25 co	–	Rare	+10% aux tests de Jeu
	Chiffon	7 s	–	Rare	+10% aux tests de Résistance à l'alcool
Sigmar	Sceau de dévotion	15 co	–	Assez courant	+1 PA sur la zone couverte (5 Pa max.)
Shallya	Parchemin de prières	10 co	–	Assez courant	+10% aux tests d'Endurance pour résister aux maladies
Taal	Corne sculptée	5 co	5	Assez rare	+10% aux tests de Survie
Ulric	Talisman de tête de loup	10 co	–	Assez courant	+1 dommage à mains nues
Verena	Amulette de chouette	25 co	–	Rare	+10% aux tests de Perception

diction précipitée d'un moine croisé sur la route de Carroburg et celle du grand théogoniste de Sigmar pratiquée au temple d'Altdorf.

Identification des reliques saintes

Pour différencier une véritable relique d'un faux, il faut avoir la compétence Sens de la magie. Un test réussi (et effectué en secret par le MJ) permet de déterminer si l'on est face à une relique « sainte » ou non. En cas d'échec, le personnage n'en a pas la moindre idée. À la discrétion du MJ, 3 degrés d'échec pourront même donner des informations erronées.

Le fait d'être sûr du caractère saint d'une relique ne révèle cependant rien de ses pouvoirs présumés. Un personnage ayant Connaissances académiques (théologie) ou Connaissances académiques (histoire) a droit à un test pour déterminer les pouvoirs et l'histoire d'une relique. La difficulté du test apparaît dans la description de chaque relique. Plus vous obtenez de degrés de réussite, plus vos renseignements seront précis. En cas d'échec, le personnage n'obtient rien. À la discrétion du MJ, 3 degrés d'échec pourront même donner des informations erronées.

Reliques et artefacts

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de reliques et artefacts saints que l'on trouve dans l'Empire et parfois ailleurs. Cette liste n'est en aucune façon exhaustive ; le MJ pourra donc s'en inspirer pour créer ses propres reliques. À l'instar des objets magiques du Vieux Monde, on les trouve rarement entre les mains de roturiers, qui ont peu de chances d'en avoir déjà vu, et encore moins d'en posséder une.

Amulette de jade

Connaissances académiques : histoire (Assez facile), théologie (Assez facile)

Pouvoirs : ignore le premier point de dégâts de n'importe quel coup.

Historique : nombre des prêtres les mieux placés de l'Ordre du Marteau d'Argent du culte sigmarite portent une amulette de jade. La plupart sont de confection ancienne et se transmettent de génération en génération. Selon la légende, chaque amulette renfermerait des fragments du Griffon de Jade, un artefact extrêmement puissant et très important aux yeux du culte de Sigmar. En règle générale, elles prennent la forme de comètes à deux queues ou de griffes de griffon, certaines étant même fixées sur de superbes plastrons. Parfois, le grand théogoniste en offre à ceux qui rendent de formidables services à l'Empire et au culte de Sigmar.



Bandages rouges

Connaissances académiques : histoire (Facile), théologie (Très facile)

Pouvoirs : le personnage bandé récupère instantanément tous ses points de Blessures. Un bandage rouge n'est utilisable qu'une seule fois.

Historique : les bandages rouges sont des bandelettes sacrées prélevées sur des individus ayant miraculeusement survécu à leurs blessures. De fait, elles sont sales, tachées du sang, de la crasse et de la sueur de leur bénéficiaire précédent. La plupart des grands temples de Shallya disposent d'au moins un bandage authentique. Cependant, les bandages rouges constituent certainement les reliques les plus contrefaites de l'Empire. Les pires sont celles que l'on prélève sur les corps de malades.

Bannière de l'aigle

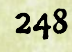
Connaissances académiques : histoire (Assez difficile), stratégie/tactique (Assez difficile)

Pouvoirs : les alliés du porteur de la bannière ayant celui-ci

Table 10-22 : Reliques et artefacts

Nom	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs	Zones couvertes	PA
Amulette de jade	1	–	–	–	–	–	–	–
Sur plastron	45	–	–	–	–	–	Corps	2
Bandages rouges	1	–	–	–	–	–	–	–
Bannière de l'aigle	50	–	–	–	–	–	–	–
Bois du cerf bleu	1	–	–	–	–	–	–	–
Boîte de l'indigent	5	–	–	–	–	–	–	–
Cape du loup blanc	80	–	–	–	–	–	Corps	1
Diffuseur noir	1	–	–	–	–	–	–	–
Filet d'abondance	100	–	–	–	–	–	–	–
Graisse de Caccino (1 pot)	5	–	–	–	–	–	–	–
Peine	9	Ordinaires	BF	–	–	Rapide, précise	–	–
Pièce de Ranald	–	–	–	–	–	–	–	–







dans leur champ de vision bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Peur et de Terreur. De plus, au prix d'une action complète, le porteur de la bannière de l'aigle peut jouer un test de Connaissances académiques (stratégie/tactique) pour conférer un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat d'un allié pendant 1 round.

Historique : il y a de cela près de quatre siècles, un officier tiléen (ou estallien) du nom de Lisabetta tint un avant-poste situé non loin des Principautés Frontalières pendant vingt-deux jours contre une horde d'orques. Entourée de quinze soldats seulement, elle réussit l'impossible. La légende prétend que Lisabetta était une fidèle de Myrmidia et que grâce à ses prières, la bannière qu'elle portait entretenait l'espoir ses hommes. Mais l'histoire s'acheva sur une tragédie ; car si la troupe parvint bel et bien à repousser les orques, les survivants périrent des suites de l'épidémie née des cadavres de leurs camarades tués au combat.

Bois du cerf bleu



Connaissances académiques : histoire (Assez difficile), théologie (Assez difficile)

Pouvoirs : la communauté de guerriers qui détient cette relique bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir.

Historique : les bois du cerf bleu sont une relique ancienne. À en croire les légendes, il s'agirait d'un fragment du premier animal tué par des mortels. On dit que Taal offrit cet animal aux premiers hommes en signe de bénédiction et de protection. Les bois (et autres fac-similés) ont bien souvent changé de mains au fil des siècles, se manifestant dans un village avant de disparaître une fois la menace écartée. Ils n'ont jamais fait d'apparition dans une ville, à une exception près : certains prétendent que Valten les portait durant le siège de Middenheim.

Boîte de l'indigent

Connaissances académiques : histoire (Moyen), théologie (Difficile)

Pouvoirs : toute transaction commerciale effectuée en présence de la boîte de l'indigent est vouée à l'échec.

Historique : Handhardt Shillerstein de Carroburg était l'un des plus brillants hommes d'affaires de la ville. Ses affaires allaient de Marienburg au Reikland en passant par la Bretonnie. Sa fortune était fabuleuse, la noblesse l'enviait et ses employés l'adoraient. Cependant, ce rêve prit fin. Pour son 50e anniversaire, il organisa une grande fête à Nuln, capitale impériale de l'époque. Quand on lui demanda les secrets de sa réussite, voici la réponse qui accompagna son clin d'œil : « Eh bien, mon ingéniosité, mon intelligence et... mon charme, bien entendu ! Je suis plus malin encore que le vieux Händrich lui-même. » Le lendemain, ses serviteurs le trouvèrent grandement changé. Il avait le regard fuyant, les cheveux blancs, la mâchoire tombante. Bien qu'il ne parlât jamais de ce qui lui était arrivé cette nuit-là, la rumeur voulut que Händrich lui donnât effectivement une chance de se montrer plus malin que lui, ce qu'il ne parvint bien évidemment pas à faire. Le marchand mourut une dizaine d'années plus tard en indigent, méconnaissable, parcourant les rues tel un dément en invitant chacun à ne pas avoir la langue trop bien pendue. Les boîtes de l'indigent renfermeraient certains des os de Shillerstein, qui porteraient aujourd'hui encore la malédiction de Händrich. Il est dit qu'une telle cassette ne peut être remise à une personne qui la refuse et qu'elle revient toujours intacte à son propriétaire légitime, qu'elles que soient les mesures prises pour s'en débarrasser. Les marchands les plus habiles tentent bien souvent de vendre des boîtes présumées à leurs rivaux en les faisant passer pour des reliques. Il doivent cependant se montrer prudents car si la boîte en question est présente lors de la vente, celle-ci est sûre d'échouer.

RELIQUES ET ARTEFACTS

Les reliques et artefacts sont décrits selon le format suivant :

Nom de la relique ou de l'artefact

Connaissances académiques : type de Connaissances académiques et difficulté du test requis pour en apprendre davantage sur l'objet ou l'identifier.

Pouvoirs : ce que l'objet saint est en mesure de faire

Historique : histoire de la relique ou de l'artefact.

Cape du loup blanc

Connaissances académiques : histoire (Moyen), théologie (Difficile)

Pouvoirs : le porteur est immunisé contre les effets secondaires du froid. Cela inclut toute exposition à des températures très basses, mais également les dégâts des sorts et attaques de froid.





Historique : la toute première cape du loup blanc aurait été créée par l'Ar-Ulric Wulcan il y a près de vingt-cinq siècles. Le chef teutogen était coincé dans le nord, où il menait la défense contre les gobelins des collines d'Argent. Il s'affaiblissait à grand pas et les conditions rigoureuses des nuits de cette fin d'automne n'arrangeaient pas les choses. Apprenant ces mauvaises nouvelles, Wulcan quitta aussitôt son grand temple de Fauschlag pour se mettre en quête de son chef. Après une semaine d'un périple rendu très difficile par les vents violents et la neige cinglante, il tomba nez à nez avec un loup blanc géant affamé. Wulcan vit en cela un signe d'Ulric et, malgré son grand âge, il tua l'animal à mains nues en l'étranglant alors que celui-ci tentait de refermer sa mâchoire sur sa gorge. Peu après, il fit irruption dans le campement du chef mourant, traînant le loup mort par la queue. Il lui ouvrit aussitôt la panse et déposa la fourrure chaude et fumante sur l'Électeur agonisant, affirmant haut et fort que le loup blanc, présent d'Ulric, allait sauver la vie de leur chef. Respectant la parole donnée, la fièvre du chef tomba rapidement. Il se remit alors et put rentrer chez lui. Depuis, la tradition veut que tout nouvel Al-Ulric parte à la recherche d'un loup blanc dans les forêts du Middenland, terrasse l'animal à mains nues et s'enroule dans sa fourrure sous peine de mourir de froid. Lors des deux derniers siècles, seul l'Ar-Ulric en place, Emil Valgeir, a réussi à mettre la main sur un tel loup.

Diffuseur noir

Connaissances académiques : histoire (Assez difficile), né-cromancie (Assez facile), théologie (Difficile)

Pouvoirs : quand on la porte autour du cou, cette boule de pétales de rose noirs et aromatiques dégage un agréable parfum que les morts-vivants trouvent particulièrement repoussants. Toutes les créatures dotées du talent Mort-vivant qui attaquent le porteur subissent un malus de –20% aux tests de Capacité de Tir.

Historique : le diffuseur noir fut assemblé lors des guerres des Comtes Vampires, il y a près de cinq siècles, conçu par un prêtre de Morr, qui pensait que le monde était condamné et que son dieu lui-même avait abandonné les mortels. À grand renfort de prières, il investit l'objet de toute sa foi, et même de son essence aux dires de certains, pour créer une arme contre les morts-vivants. Cette relique sacrée est enterrée dans une crypte secrète de Tilée, dont elle sort parfois pour prêter main-forte aux alliés du culte qui luttent contre ses ennemis de prédilection.

Filet d'abondance

Connaissances académiques : histoire (Difficile), théologie (Moyen)

Pouvoirs : l'utilisateur peut tirer et soulever le filet, quoiqu'il contienne. La tâche est toujours difficile, mais bien possible, que le filet renferme un poisson ou plusieurs tonnes d'or.

Historique : Theutmar de L'Anguille était un riche marchand et dévot adorateur de Manann, qui faisait des offrandes à son dieu avant et après chaque voyage en mer. Quand son navire sombra avec toutes ses richesses tout près du port de L'Anguille, chacun s'attendait à ce qu'il maudisse son dieu. Au lieu de cela, il vendit ou mit en gage le peu qui lui restait pour se payer un petit bateau de pêche, dont il dédia les filets à son dieu. Durant sa première sortie en mer, il attrapa son navire dans ses filets et récupéra ses biens. Il remit les filets au temple, mais les rumeurs prétendent qu'ils ont depuis été perdus.



Graisse de Caccino

Connaissances académiques : histoire (Difficile), théologie (Assez facile)

Pouvoirs : les livres enduits de graisse sont imperméables et ne se désagrègent pas.

Historique : dans les entrailles du temple de Verena, au plus profond des Irrana du nord de la Tilée, se trouve un cadavre. Selon les archives du temple, il est là depuis près de neuf siècles et le passage du temps ne semble avoir aucune prise sur lui. Les prêtres du coin veillent sur lui, car ils pensent qu'il abritait jadis l'âme du fondateur du temple, Caccino le Sage. Une fois par an, le grand prêtre du temple mène une cérémonie longue de trois jours qui s'achève par le « Raclage Sacré », durant lequel la dépouille est grattée de la tête aux pieds à l'aide d'une lame bénite. Au bout de plusieurs heures, le grand prêtre a récupéré l'équivalent d'un pot de « Graisse Sainte », une substance jaunâtre ayant la texture de gelée. Cette graisse présente d'incroyables propriétés de conservation, même si elles ne semblent s'appliquer qu'aux livres, parchemins et autres dépositaires de connaissances. Ces pots ont une valeur extraordinaire sur les marchés noirs du Vieux Monde, mais la plupart sont bien évidemment des faux.







La Peine

Connaissances académiques : histoire (Assez difficile), théologie (Difficile)

Pouvoirs : une cible blessée par cette dague doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine d'aggraver un éventuel coup critique subi de +1. Par exemple, un coup critique de +3 passe à +4. Si le coup ne lui inflige pas de coup critique, elle en subit tout de même un à +1.

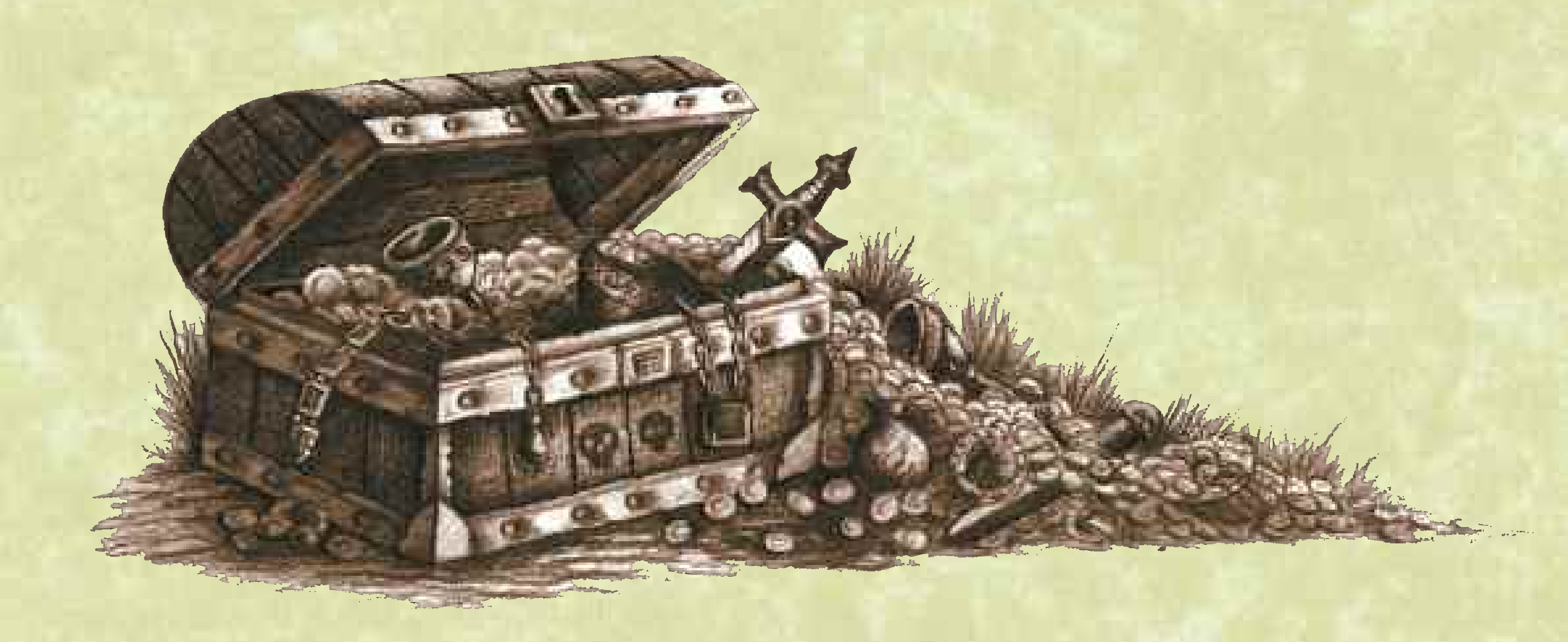
Historique : la Peine a souvent été enfermée dans les plus profondes chambres fortes de la capitale impériale, mais elle parvient toujours à s'en échapper. Sa longue lame droite est recouverte de runes dont l'origine est incertaine. Certains prétendent qu'il s'agit d'une forme d'eltharin occulte, mais d'autres pensent que les runes sont associées aux dieux sombres de l'empire de Strigos, une civilisation originaire du sud et éteinte depuis bien longtemps. Quelle que soit la vérité, le poignard a fait de nombreuses apparitions au cours de l'histoire. De plus, il est toujours associé au meurtre, à la mort et à la folie. Certains affirment même qu'il mit fin à l'existence de l'Empereur Mandred le Tueur de Rats. D'autres pensent tout haut que le Comte Électeur dément, Aldebrand Lundehof, le chérissait. D'autres encore laissent entendre qu'un prince marchand de Lothern devint fou en le contemplant. Plus étrange encore, certains cultes secrets du Seigneur du Meurtre sont intimement persuadés que la dague fut utilisée par Khaine pour terrasser Morr, si bien qu'ils feront tout pour s'en emparer et la mettre en lieu sûr.

Pièce de Ranald

Connaissances académiques : histoire (Difficile), théologie (Difficile)

Pouvoirs : quand un personnage est en possession de la pièce de Ranald, il dispose toujours d'au moins 1 point de Fortune. En revanche, tous les individus situés dans un rayon de 16 mètres (8 cases) en ont 1 de moins et subissent un malus de –10% à tous les tests. La pièce disparaît après que le personnage a utilisé 1d10 points de Fortune ; de plus, elle file en le privant à jamais de 1 point de Destin.

Historique : la pièce de Ranald est un curieux disque doré frappé sur ses deux faces du visage d'un jeune homme riant. Elle a fait de nombreuses apparitions au fil des siècles, aux conséquences bien souvent désastreuses. Son propriétaire jouit d'une chance insolente, mais tous ceux qui l'entourent semblent en pâtir. Ceux qui ne se débarrassent pas de cet étrange objet sont finalement assassinés par leur entourage ; un acte qui marque assurément l'arrêt des faveurs de Ranald.



~ Index ~

A

B

C



Découvrez la gamme complète du meilleur jeu de rôle : Warhammer !

Le livre de règles



Les Royaumes de Sorcellerie

Le Tome de la Rédemption



Le Tome de la Corruption



L'écran du Meneur de Jeu



LES SCÉNARIOS

LES LIVRES D'HISTORIQUE



LA CAMPAGNE



LES AIDES DE JEU

Et n'oubliez pas notre site internet
www.warhammerjdr.fr



